SNSP-X7-EUR

X-KALIBER 2097™

INSTRUCTION BOOKLET

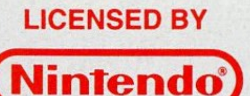






ACTIVISION®

LICENSED BY





Nintendo® Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORMÉ AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITE. RÉCHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESSORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FOR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTEND ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE AL TID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAIN-MENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

TABLE OF CONTENTS

X-KALIBER 2097

The year is 2097 A.D. Life has ground to a standstill. No jobs to go to. No parks to walk in. Countries and cities have been swallowed by warlords, dividing the globe.



(Raptor) rules Neo New York with an army of bloodthirsty Morphs — mutant shapeshifters created by (Dr. Blast), one of the scientists in his employ. But one man stands between Raptor and absolute power — (Slash) !

Slash is one of two surviving members of Neo New York's Special Forces, one of two agents Raptor can't get rid of — or corrupt. Armed with X-Kaliber, a mythical, bolt-shooting blade, Slash can single-handedly slice Raptor's Morphs into pieces. So if Raptor can't get Slash, he'll get his blade. At all costs.



Alix is Slash's partner, the world-renowned female agent and the only other remaining Special Forces agent leading a revolution against Raptor's rule. Raptor's henchman, Kane, has kidnapped her, knowing Slash will soon come after her — with X-Kaliber.



Then Raptor will have the three things he's always wanted: control of Neo New York, a

sword more powerful than his own and Slash's head on a plate.

But that may not be easy. Slash is slicing his way through Raptor's outer defenses, shredding each Morph in his path. Every time he defeats one, he gains information, and discovers a mystery. These Morphs are too sophisticated to be genetically engineered by Raptor and Blast — there must be another explanation. But what?

Slash confronts Raptor in the final showdown — or is it? Slash learns the first in a series of shocking truths: Raptor is his own twin brother, separated from him as a boy. It happened during that fateful explosion when the two were exploring New York's underground sewer system... When Slash came to, Raptor was gone. And there, gleaming from beneath the rubble, was X-Kaliber.

Finally Raptor lies in defeat, his lust for evil broken, as if a spell had been lifted. But Slash's work isn't done: he encounters Spuke, yet another strange Morph henchman. Spuke leads him to a bigger, shocking truth — Krux.

Krux is the power behind the throne — a hideous, inter-dimensional monster, the boss of bosses! He oversees earth for an intergalatic mob; Raptor was simply carrying out Krux's orders.

Krux's own homeland was already crowded, polluted and ruined. He needed new territory to muscle into. With the help of Dr. Blast's out-of-control experiments, Krux was able to pierce the dimensional veil, and further his quest for worldwide corruption.



The sewer explosion was the first time Krux was able to burst through the dimensional wall; it was then he took Raptor and converted him to evil. But with all the confusion of the explosion, Krux left something behind: a weapon. His prized sword. And, because it's from Krux's homeworld, it's the one thing that can possibly hurt him, the one thing he's afraid of: X-Kaliber.

Meanwhile, Krux has Alix in his clutches. He's using her to lure Slash into his trap. Once the Special Forces agents are out of his way, his race of Morphs will permanently control not just New York, but the whole earth. The only thing stopping him is X-Kaliber.

But X-Kaliber is in the hands of Slash. And he's not letting go.

THE NNYSF MISSION

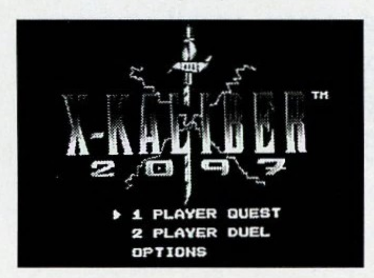
As a member of the Neo New York Special Forces you, must rescue your partner Alix from the clutches of the evil warlord Krux. To get to Alix you must battle the evil members of a powerful intergalactic mob that will stop at nothing to re-claim X-Kaliber for their relentless power-hungry leader.

GETTING STARTED

STARTING THE GAME

Insert the Game Pak and turn your system ON. The X-Kaliber preview will appear on your screen.

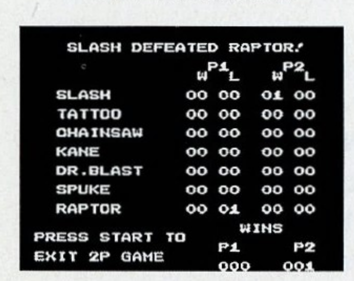
Note: You can interrupt the game preview at any time by pressing START on your Control Pad to bring up the title screen.



For One-Player Quest:
Since a [1-player] game is the default setting, just press any button to begin.
For Two-Player Duel:



a) Use the SELECT button or the Control Pad to move the cursor next to [2 Player Duel] and press any button to bring up the [Player Select] screen.
b) Use the Control Pad to highlight the character you want and then press any button (except START). The duel begins as soon as both players select their characters.



After each duel, a record of each character's winning statistics is displayed on the [RESULT] screen. You can press START to exit the Two-Player mode and begin a One-Player game; or press any other button to return to the [CHARACTER SELECT] screen to begin a new Two-Player game.



CHANGING THE GAME OPTIONS

To change the game settings before playing, use the SELECT button or the Control Pad to move the cursor down to OPTIONS on the title screen, and then press any button. The Options Menu will then appear on the screen. Use the Control Pad to select your new settings.

DIFFICULTY

Choose one of eight levels ranging from easiest to hardest. Use the Control Pad to move left or right to scroll through your setting options.

LIVES

Select from one to five lives per game.

CONTINUES

Select from zero to five continues.

SOUND MODE

STEREO is the normal default sound setting. If your Super Nintendo Entertainment System is connected to a Mono television, or through a single audio channel VCR, select MONAURAL.

CONTROL SETUP

You can assign your sword moves to any button on your controller.



Select the sword move you want to assign, and then press the button you'd like to use on the corresponding controller. Press the START button to exit the control setup mode.

MUSIC TRACKS

Allows you to listen to all the Neo-Techno tracks before playing the game. Just use the Control Pad to select the number of the track to which you want to listen and press the B button. Select Track 00 to stop the current song from playing.

EXIT

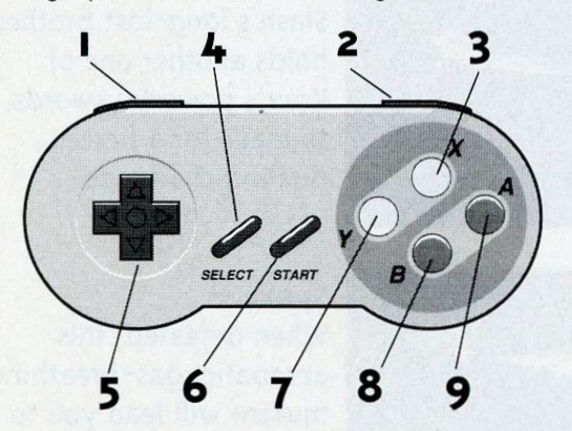
Lets you return to the title screen.
Note: To return to the original settings, turn your Super Nintendo Entertainment System OFF, and then ON again. Press RESET to restart the game without altering your new option settings.

X-KALIBER CONTROLS

Master the use of your sword X-Kaliber to free Neo New York from Krux's reign of terror. The basic moves are thrust (A button), parry (X button), swipe (Y button), and slice (A plus UP).

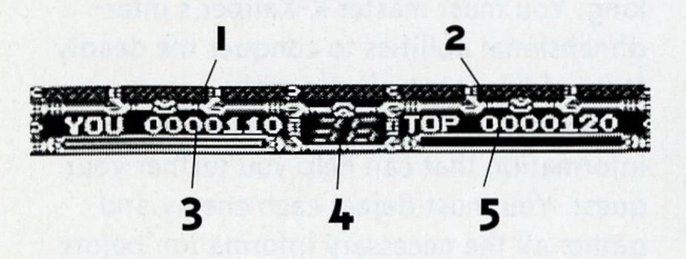
X-Kaliber's inter-dimensional powers give it unique abilities unknown to this world. By pressing the L or R button, X-Kaliber releases a bolt of energy powerful enough to slice a mutant Morph in half.

Note: The following controller operations refer to the default button settings. See CONTROL SETUP in the [Options] Menu to change your controller settings.



1 Energy Bolt (ATTACK 3)
2 Energy Bolt (ATTACK 3)
3 Sword Parry (GUARD)
4 Button not used
5 Walk & crouch
6 Pause
7 Sword Swipe (ATTACK 1)
8 Jump
9 Sword thrust (ATTACK 2)

CHECKING YOUR STATUS



1 **SCORE —**
Shows your score

2 **TOP SCORE —**
Highest score since starting play.

3 **THE ENERGY LEVEL —**
Measures Slash's life force or, in duel mode, Player 1's life force.

4 **OPPONENT'S ENERGY LEVEL —**
Measures the life forec of Slash's oponent or, in duel mode, Player 2's life force.

5 **TIME —**
Check the top of your screen to see how much time you have left in the current level.

LIVES—
At the beginning of each new life, the number of Slash's remaining lives is displayed in the center of the screen.
Note: Turning your Super Nintendo Entertainment System ON and OFF will reset the high score.

THE ENEMY

The Army — Raptor's mob of robotic foot-soldiers enforce evil through every stage of your mission. They are Krux's weakest but largest force.

Cyberdynes



Hovering pods monitor the activities of the region.



Laser pods patrol certain stages to keep you out.

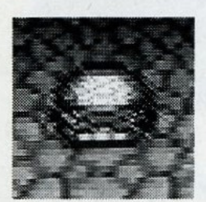


Energy storage devices contain special life force items to replenish your energy. Look for hidden Cyberdynes with a special item that gives you an extra life.

Special Life Force items:



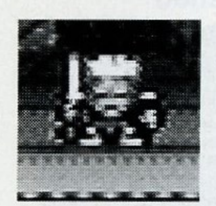
Beverage gives you a small amount of extra energy.



Hamburger gives you moderate energy.



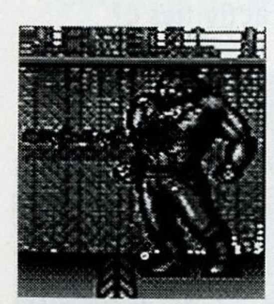
Meat gives you maximum energy.



(1-UP) gives you extra life.

The Mutant Morphs —
Dr. Blast's experimental creations gain a variety of special attack capabilities through metamorphosis.

KRUX'S MOB



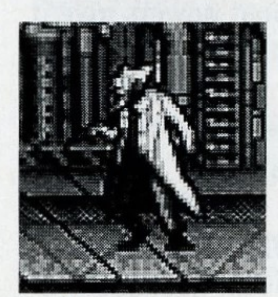
Tattoo —
Uses a long-range sword and his rose tattoo for special attacks.



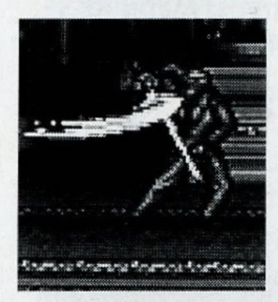
Chainsaw —
A mutant machine in human form reduces to a robotic skeleton with a chainsaw-arm.



Kane —
Wears a hat and carries a cane, which double as deadly weapons.



Dr. Blast —
The creator of the mutant Morphs, and a victim of his own experiment, morphs into a dangerous flying scorpion.



Raptor —
Slash's long-lost brother holds another one of Krux's powerful swords, to make for a fierce dueling challenge.



Spuke —
When defeated, this acrobatic, gas-breathing mutant will lead you to Alix and the evil being that plagues Neo New York.



THE FINAL NNYSF BRIEFING

You are about to take on the deadliest NNYSF mission ever assigned. Krux's forces will stop at nothing. Your thrust, parry, slice and swipe moves can only buy enough time to hold back your furious evil opponents for so long. You must master X-Kaliber's inter-dimensional abilities to conquer the deadly force of this intergalactic mob.
Remember, each alien henchman has information that can help you further your quest. You must defeat each enemy and gather all the necessary information before you can rescue Alix and restore Neo New York to peace.

STRATEGY HINTS

- Use the Parry maneuver to ward off blows from your relentless opponents.
- Watch your life force gauge, and try to collect as many energy replenishing items as possible.
- Time your movements to avoid the predictable mechanical attacks of Krux's defenses.
- Each sword maneuver has its advantages, depending on the situation.

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.
If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

WARRANTY

""Sony Electronic Publishing warrants to the original purchaser of this Sony Electronic Publishing product, for a period of ninety (90) days from the date of purchase, that this Game Pak is free from defects in material and workmanship and agrees, within such period and at its option, to either repair or replace it free of charge. Send product postage paid, together with dated proof of purchase, to the address shown below. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in this Sony Electronic Publishing product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD SPECIFIED ABOVE. SUBJECT TO THE FOREGOING, THIS SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUCT IS SOLD "AS IS", WITHOUT EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF ANY KIND, AND SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NOT LIABLE FOR ANY LOSSES OR DAMAGES OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THIS PRODUCT. IN NO EVENT WILL SONY ELECTRONIC PUBLISHING BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS SOFTWARE PRODUCT.

Some countries do not allow limitations as to how long a warranty may last and/or exclusion or limitations of consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. The above warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country."
warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country."

UK
Columbia Tristar Home Video UK
Fourth Floor
Horatio House
77-85 Fulham Palace Road
London W6 8JA

IRELAND
Columbia Tristar Home Video
Marshalsea Court
20/23 Merchants Quay
Dublin 8

AUSTRALIA
Sony Music Australia Limited
11-19 Hargrave Street
East Sydney, NSW 2010
Hotline: Sony Music (Australia) Hotline
0055 33153*
* 25c buys 21.4 secs.
Get parents OK to call.

Inhalt

X-KALIBER 2097

Wir schreiben das Jahr 2097 A.D. Das Leben ist zum Stillstand gekommen. Es gibt keine Arbeit, keine Grünflächen zum Spazierengehen, die Städte werden unterjocht von Kriegsherren, die sich um jedes Stückchen Erde reißen.



Raptor herrscht über Neo New York mit seiner Armee von blutrünstigen Morphs — mutierten Kreaturen, die metamorphosefähig sind, Geschöpfen von Dr. Blast, einem der Wissenschaftler in Raptors Diensten. Doch EINER steht zwischen Raptor und der absoluten Macht — Slash!

Slash ist einer von zwei überlebenden Mitgliedern aus Neo New Yorks Spezialtrupps, einer von zwei Agenten, die Raptor nicht los wird — aber auch nicht korrumpieren kann. Bewaffnet mit X-Kaliber, einem mythischen, blitzegenerierenden Schwert, kann Slash die Morphs einhändig in Stücke schlagen. Wenn es Raptor nicht gelingt, Slash zu fangen, dann muß er zumindest sein Schwert bekommen. Und zwar um jeden Preis.



Alix ist Slashs Partnerin, die weltberühmte Agentin, und außer ihm der einzige Überlebende der



Spezialtrupps. Gemeinsam führen die beiden die Revolution gegen Raptors Herrschaft an. Raptors Henker, Kane, hat Alix entführt, wohl wissend, daß Slash die Fährte aufnehmen würde, natürlich in Begleitung von X-Kaliber.

Dann wird Raptor endlich die drei Dinge in seinen Besitz bekommen, die er schon immer haben wollte: die Macht über Neo New York, ein Schwert, das mächtiger ist als sein eigenes, und Slashs Kopf auf einem Teller.

Doch das ist leichter gesagt als getan. Slash kämpft sich seinen Weg durch die äußeren Verteidigungsringe und zerfetzt alle Morphs, die sich ihm entgegenstellen. Jedesmal, wenn er einen besiegt, erhält er zusätzliche Informationen und ein Geheimnis offenbart sich. Diese Morphs sind zu raffiniert, als daß sie aus der Genküche von Raptor und Blast stammen könnten. Es muß noch eine andere Erklärung geben.
Aber welche?

Slash konfrontiert Raptor in einem endgültigen Duell – so macht es zumindest den Anschein. Dann erfährt er das erste in einer ganzen Reihe von erschütternden Geheimnissen: Raptor ist sein Zwillingsbruder, von dem er als Junge getrennt wurde. Dies geschah in der Folge einer furchtbaren Explosion, als die beiden das unterirdische Abwassersystem von New York erkundeten... Als Slash zu sich kam, war Raptor verschwunden. Und dort, glitzernd inmitten eines Haufens von Geröll, lag X-Kaliber.

Schließlich sinkt Raptor besiegt zu Boden, sein Machthunger und seine Bosheit wie verflogen, gerade so, als hätte sich ein Fluch aufgelöst, als sei ein Bann gebrochen. Doch noch ist Slash nicht am Ende seiner Aufgabe. Es folgt die Begegnung mit Spuke, einem weiteren seltsamen Morph, der ihn mit einem neuen, schockierenden Geheimnis konfrontiert: Krux.

Krux ist die Macht hinter dem Thron, ein furchtbares, interdimensionales Monster, der Boss der Bosse. Er überwacht die Erde mit Hilfe einer intergalaktischen Meute. Raptor hatte lediglich seine Befehle ausgeführt.

Krux' eigene Heimat war bereits übervölkert, verschmutzt und ruiniert. Er brauchte ein neues Territorium, um seine Macht zu entfalten. Mit der Hilfe von Dr. Blasts ungezügelten Experimenten war Krux in der Lage, den dimensionalen Schleier zu durchbrechen und seinen Plan zur weltweiten Korruption zu verfolgen. Die Explosion im Abwassersystem war das erste Mal, daß es Krux gelang, die dimensionale Mauer zu durchbrechen. Damals bemächtigte er sich des jungen Raptor und lehrte in die Wege des Bösen. Doch in dem allgemeinen Chaos ließ er etwas liegen – eine Waffe. Sein unbezwingbares Schwert. Weil es aus seiner Heimat stammt, ist es die einzige Waffe, die ihm etwas anhaben kann daher auch das einzige, vor dem er sich fürchtet: X-Kaliber.

Indessen hat Krux Alix in seiner Gewalt. Er benutzt sie, um Slash in die Falle zu locken. Wenn er sich diese beiden Agenten vom Hals geschafft hat, wird seine Rasse der Morphs nicht nur New York, sondern die ganze Welt beherrschen. Das einzige, was ihn von diesem Ziel trennt, ist X-Kaliber.

Denn noch befindet sich X-Kaliber in Slashs Hand. Und der hütet es wie seinen Augapfel.

DER NNYSF-EINSATZ

Als Mitglied der Spezialtrupps von Neo New York müssen Sie Ihre Partnerin Alix aus den Krallen des bösen Kriegsherrn Krux befreien. Auf dem Weg dorthin gilt es, eine mächtige intergalaktische Meute zu bekämpfen, die vor nichts zurückschreckt, um das Schwert X-Kaliber für ihren gnadenlosen, machtgierigen Anführer in ihren Besitz zu bekommen.

STARTVORBEREITUNG

STARTEN DES SPIELS

Schieben Sie das Game Pak ein und schalten Sie Ihr System EIN. Auf dem Bildschirm erscheint eine Vorschau zu X-Kaliber.
Hinweis: Diese Vorschau können Sie jederzeit unterbrechen, indem Sie auf dem Steuerblock START drücken, worauf der Titelbildschirm erscheint.
1-Spieler-Spiel



Die Einstellung 1-player (1-Spieler) ist die Standardvorgabe. Drücken Sie eine beliebige Taste, um das Spiel zu beginnen.
2-Spieler-Duell



a) Benutzen Sie die Taste SELECT oder den Steuerblock, um den Cursor neben 2 Player Duel (2-Spieler-Duell) zu fahren, und drücken Sie dann eine beliebige Taste, um die Bildschirmseite Player Select (Spielerauswahl) einzublenden.
b) Benutzen Sie den Steuerblockk, um die gewünschte Figur zu markieren, und drücken Sie dann eine beliebige Taste (außer START). Das Duell nimmt seinen Anfang, sobald beide Spieler ihre Figur ausgewählt haben.



Nach jedem Duell werden die siegreichen Statistiken jeder Figur auf der Seite RESULT (Ergebnisse) angezeigt. Mit START können Sie aus dem 2-Spieler-Modus aussteigen und ein 1-Spieler-Spiel beginnen; jede andere Taste bringt Sie wieder in die Bildschirmseite CHARACTER SELECT (Spielerauswahl) zurück, damit Sie ein neues Spiel mit 2 Teilnehmern anfangen können.



ÄNDERN DER SPIELEINSTELLUNGEN

Wenn Sie vor Beginn des Spiels die Spieleinstellungen ändern möchten, benutzen Sie die Taste SELECT oder den Steuerblock, um den Cursor im Titelbildschirm auf OPTIONS zu fahren, und drücken dann eine beliebige Taste. Dies blendet das Optionen-Menü ein. Hier wählen Sie den Kontrolblock zur Auswahl der gewünschten Einstellungen.

DIFFICULTY (Schwierigkeitsgrad)

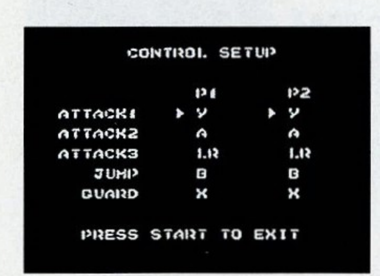
Wählen Sie eine der acht Ebenen, angefangen von "leichtest" bis "am schwierigsten". Benutzen Sie den Steuerblock, um nach links oder rechts zu steuern.

LIVES (Leben).
Wählen Sie von einem bis fünf Leben pro Spiel.

CONTINUES (Fortsetzungen).
Wählen Sie zwischen Null bis fünf Fortsetzungen.

SOUND MODE
STEREO ist die übliche Sound-Einstellung. Wenn Ihr Super Nintendo Entertainment System an einen Monochrom-Fernseher angeschlossen ist oder ein Einzel-Audio-Kanal-VCR benutzt wird, ist MONAURAL zu wählen.

CONTROL SETUP (Bedienung).
Die Schwertbewegungen können jedem beliebigen Knopf auf dem Steuergerät zugewiesen werden.



Wählen Sie das Schwertmanöver, das Sie zuweisen wollen, und drücken Sie dann den Knopf, den Sie auf dem Gerät bedienen wollen. Drücken Sie START, um diesen Modus wieder zu verlassen.

MUSIC TRACKS
Damit können Sie sich vor dem Spiel die ganzen Neo-Techno-Sounds anhören. Wählen Sie die gewünschte Spurnummer mit dem Steuerblock aus und drücken Sie dann die Taste B. Wählen Sie "Track 00", um das Abspielen des aktuellen Songs anzuhalten.

EXIT
Bringt Sie zurück in den Titelbildschirm.

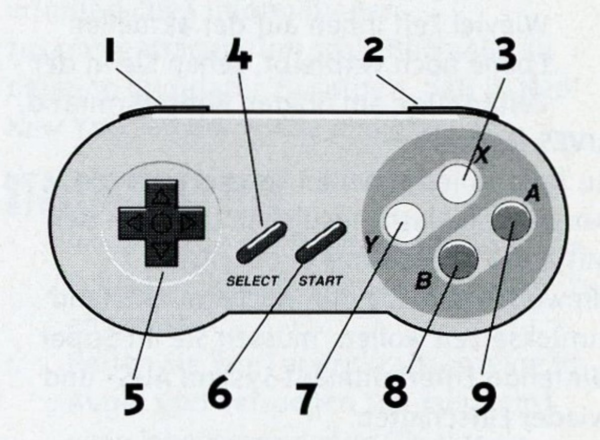
Hinweis: Um wieder auf die vorprogrammierten Originaleinstellungen zurückzugelangen, schalten Sie Ihr Super Nintendo Entertainment System AUS und dann wieder EIN. Drücken Sie RESET, um das Spiel unter Beibehaltung der neuen Einstellungen erneut zu starten.

X-KALIBER-STEUERUNG

Meistern Sie die Bedienung Ihres Schwertes X-Kaliber, um Neo New York von Krux' Schreckensherrschaft zu befreien. Die Grundbewegungen sind: Stoß (A-Knopf), Parieren (X-Knopf), Schwung (Y-Knopf) und Schnitt (A plus UP).

Seine interdeminsionalen Kräfte verleihen X-Kaliber einzigartige Fähigkeiten, wie man sie in dieser Welt nicht kennt. Ein Druck auf den L- oder R-Knopf bewirkt, daß ein Blitz von solcher Energie abgegeben wird, daß ein mutierter Morph in zwei Hälften geschlitzt wird.

Hinweis: Die folgenden Steuermanöver gelten für die Standard-Knopfbelegungen. Wenn Sie diese ändern möchten, benutzen Sie CONTROL SETUP im Menü Options (Optionen).



1 Energieblitz (Angriff 3)
2 Energieblitz (Angriff 3)
3 Parieren (Abwehr)
4 Nicht belegt
5 Gehen & in die Hocke
6 Pause
7 Schwung (Angriff 1)
8 Sprung
9 Stoß (Angriff 2)

STATUSANZEIGE

1 **SCORE (Punkte) —**
Zeigt Ihren Punktestand

2 **TOP SCORE (Maximum) —**
Höchstpunktestand seit Spielbeginn

3 **THE ENERGY LEVEL (Energiestand) —**
Mißt die Lebenskraft von Slashs Gegner oder, beim Spielen mit zwei Teilnehmern ("Duell"), die Lebenskraft von Spieler 2.

4 **OPPONENT'S ENERGY LEVEL (Gegnerische Kraft) —**
Mißt die Lebenskraft von Slashs Gegner oder, beim Spielen mit zwei Teilnehmern ("Duell"), die Lebenskraft von Spieler 2.

5 **TIME (Zeit) —**
Wieviel Zeit Ihnen auf der aktuellen Ebene noch verbleibt, sehen Sie in der Zeitanzeige am oberen Bildschirmrand.

LIVES (Leben) —
Zu Anfang jedes neuen Lebens wird die Anzahl von Slashs restlichen Leben in der Mitte des Bildschirms angezeigt.
Hinweis: Wenn Sie den Höchstpunktstand zurücksetzen wollen, müssen Sie Ihr Super Nintendo Entertainment System AUS- und wieder EINschalten.

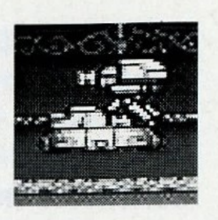
DER FEIND

Die Armee — Raptors Meute

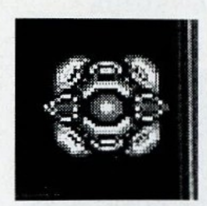
Cyberdynes



Schwebekapseln überwachen die Aktivitäten in der Gegend



Laserkapseln patroullieren bestimmte Bezirke

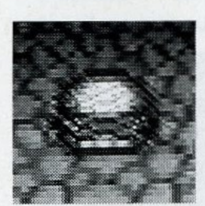


Energiespeicherbehälter enthalten spezielle, lebenskraftspendende Mittel, die Ihnen Energie zurückgeben. Halten Sie Ausschau nach versteckten Cyberdynes mit einem besonderen Objekt, das Ihnen ein zusätzliches Leben verleiht.

Spezielle lebensspendende Mittel:



Getränk: ein wenig zusätzliche Energie



Hamburger: mäßig Energie



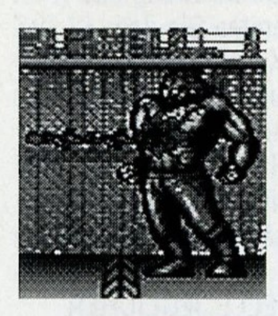
Fleisch: maximale Energiequelle



1-UP: ein Zusatzleben

Mutierte Morphs —
Dr. Blasts Geschöpfe beziehen durch Metamorphose eine ganze Reihe spezieller Angriffsfähigkeiten.

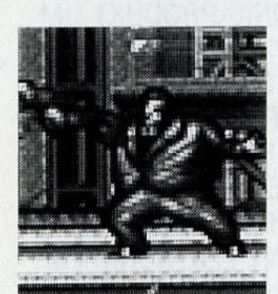
KRUX' MEUTE



Tattoo —
ausgestattet mit einem Schwert, das auf Distanz kämpfen kann, und einer tätowierten Rose für spezielle Angriffe



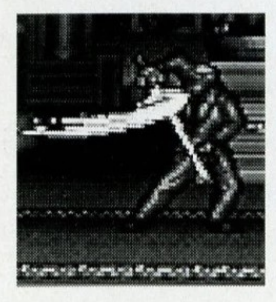
Chainsaw —
eine Mutantenmaschine in menschlicher Form, die sich zu einem Roboterskelett mit Sägearm verkleinern kann



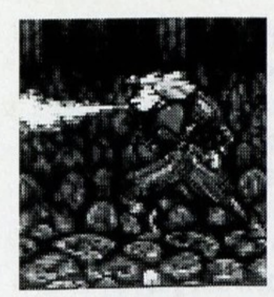
Kane —
trägt einen Hut und einen Stock und setzt beide als tödliche Waffen ein



Dr. Blast —
der Erfinder der mutierten Morphs und Opfer seines eigenen Experiments — er kann sich in einen gefährlichen fliegenden Skorpion verwandeln



Raptor —
Slashs längst verloren geglaubter Bruder. Führt ein weiteres von Krux' mächtigen Schwertern mit sich und ist deshalb gefürchtet im Duell



Spuke —
wenn bezwungen, führt Sie dieser akrobatische, gasspeiende Mutant zu Alix und zu dem bösen Wesen, das Neo New York in Atem hält.

NNYSF-EINSATZBESPRECHUNG

Sie sind dabei, den tödlichsten Auftrag anzunehmen, den die NNYSF je zu vergeben hatte. Die Anhänger von Krux schrecken vor nichts zurück. Auch die geschicktesten Schwertmanöver — Hieb, Stich, Stoß und Parieren — werden Ihre Gegner nicht für lange in Schach halten. Eine echte Chance haben Sie nur, wenn Sie die interdimensionalen Fähigkeiten von X-Kaliber zu nutzen wissen.
Wir erinnern noch einmal daran, daß jeder der außerirdischen Henkersknechte Informationen hat, die Ihnen bei Ihrer Sache dienlich sein können. Deshalb müssen Sie alle Ihre Feinde besiegen und die erforderlichen Informationen zusammentragen, um schließlich Alix zu befreien und dafür zu sorgen, daß in Neo New York wieder Friede einkehrt.

STRATEGISCHE TIPS

- Weichen Sie mit Parieren aus, um den Schlägen Ihrer gnadenlosen Gegner zu entgehen.
- Halten Sie Ihre Lebenskraftsanzeige im Auge, und versuchen Sie, möglichst viele lebensspendende Objekte zu sammeln.
- Versuchen Sie den mechanischen, regelmäßigen Angriffen von Kruxs Verteidigern durch geschicktes Einteilen Ihrer eigenen Bewegungen zu entgehen.
- Jedes Schwertmanöver hat je nach Situation seine eigenen Vorteile.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

GARANTIE

Sony Electronic Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Electronic Publishing-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Electronic Publishing das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Electronic Publishing-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEGLICHER ANDERER GARANTIEN, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY ELCTRONIC PUBLISHINGBINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEGLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANNTEN FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY ELCTRONIC-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY ELCTRONIC ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HERVORGEGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY ELCTRONIC FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

GERMANY
Sony Electronic Publishing
Zeil 13
60313 Frankfurt
Germany

AUSTRIA
Sony Music Entertainment GmBH
Erlachgasse 134-140
A-1101 Vienna

f.d. SCHWEISS s.S 25.

TABLE DES MATIÈRES

X-KALIBER 2097

Nous sommes en l'an 2097. La vie s'est arrêtée. Les gens ne se rendent plus au travail. Les parcs ont disparu. Les seigneurs de la guerre, qui se divisent la planète, ont anéanti les pays et les villes.



Raptor gouverne Neo New York avec son armée de Morphs assoiffés de sang, des mutants changeant de forme créés par le Dr. Blast, l'un des scientifiques travaillant pour lui. Toutefois, un homme s'interpose entre Raptor et le pouvoir absolu. Cet homme s'appelle Slash !

Slash est l'un des deux survivants des Forces spéciales de Neo New York, un des deux agents dont Raptor ne peut pas se débarrasser ou corrompre. Avec l'aide d'X-Kaliber, une épée mythique foudroyant l'ennemi, Slash peut d'une seule main tailler en pièces les Morphs de Raptor. Donc, si Raptor ne peut pas prendre Slash, il aura son épée. Coûte que coûte.





Alix est la partenaire de Slash. Célèbre dans le monde entier, elle est l'un des deux agents survivants des Forces armées et s'insurge contre la domination de Raptor. Kane, l'agent de Raptor, l'a kidnappée, sachant que tôt ou tard, Slash allait partir à sa recherche - armé d'X-Kaliber.

Raptor aura alors les trois choses qu'il a toujours convoitées : le contrôle de Neo New York, une épée plus puissante que la sienne et la tête de Slash servie sur un plateau.

Mais cela ne sera peut-être pas si facile. Slash est en train de se faufiler au travers des défenses extérieures de Raptor, réduisant en pièces chaque Morph rencontré sur son chemin. A chaque fois qu'il en bat un, il reçoit des informations et découvre un mystère. Ces Morphs sont trop sophistiqués pour être élaborés par Raptor et Blast au moyen de la technique génétique. Il doit y avoir une autre explication, mais laquelle ?

Slash affronte Raptor dans la dernière épreuve de force - est-ce vraiment la dernière ? Il apprend la première d'une série de vérités choquantes : Raptor est son frère jumeau, dont il a été séparé pendant son enfance. Cela s'est produit pendant cette explosion fatale, alors que tous deux exploraient le réseau souterrain des égouts de New York...Lorsque Slash a repris conscience, Raptor avait disparu. Et X-Kaliber se trouvait là, étincelant à côté des décombres.

Finalement Raptor est battu, son attirance pour le mal est anéantie, comme si un sortilège était rompu. Mais le travail de Slash n'est pas terminé : il rencontre Spuke, autre agent Morph étrange. Spuke lui dévoile une autre vérité encore plus choquante : Krux.

Krux incarne le pouvoir au-delà du trône : un abominable monstre interdimensionnel, le maître des maîtres ! Il surveille la terre pour le compte d'un gang intergalactique ; Raptor ne faisait qu'exécuter les ordres de Krux.

La patrie de Krux était déjà surpeuplée, polluée et ruinée. Il lui fallait un nouveau territoire où il pouvait s'imposer. Grâce aux expériences incontrôlables du docteur Blast, Krux a pu percer le voile dimensionnel et faire progresser son projet de corruption mondiale.



Lors de l'explosion des égouts, Krux a pu traverser le mur dimensionnel pour la première fois. C'est alors qu'il emmena Raptor et le convertit au mal. Mais dans le désordre de l'explosion, Krux laissa quelque chose derrière lui : une arme. Sa précieuse épée. Et provenant du monde d'origine de Krux, c'est la seule chose capable de le blesser, la seule chose qu'il redoute : X-Kaliber.

Entre-temps, Krux détient Alix. Il l'utilise pour attirer Slash dans un piège. Une fois qu'il se sera débarrassé des agents des Forces spéciales, son armée de Morphs contrôlera à tout jamais non seulement New York mais la terre entière. Seule X-Kaliber est au travers de son chemin.

Mais X-Kaliber est entre les mains de Slash, qui ne s'en séparera pour rien au monde.

LA MISSION NNYSF

En tant que membre des Forces spéciales de Neo New York, vous devez sauvez votre partenaire Alix de l'emprise du sinistre seigneur de guerre Krux. Pour arriver à Alix, vous devez vous battre contre les membres sataniques d'un puissant gang intergalactique, qui ne reculera devant rien pour reprendre X-Kaliber pour leur dirigeant assoiffé de pouvoir.

DÉMARRAGE

DÉBUT DU JEU

Insérer le Game Pak et mettez votre système en route. La présentation d'X-Kaliber va apparaître sur votre écran.
Remarque : Vous pouvez interrompre la présentation à tout moment en appuyant sur le bouton Start de votre bloc de contrôle pour faire apparaître l'écran de titre.



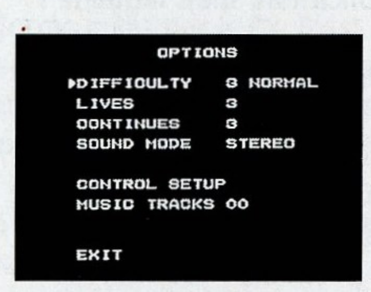
Pour un joueur :
Etant donné que le jeu 1-player (à un seul joueur) constitue les paramètres par défaut, appuyez sur n'importe quel bouton pour commencer.
Duel à deux joueurs :



a) Utilisez le bouton Select ou la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur vers 2 Player Duel (duel à 2 joueurs) et appuyez sur n'importe quel bouton pour faire apparaître l'écran Player Select (sélection joueurs).
b) Utilisez la manette multidirectionnelle pour mettre en surbrillance le personnage que vous voulez, puis appuyez sur n'importe quel bouton (excepté Start). Le duel commence dès que les deux joueurs ont choisi leurs personnages.



A l'issue de chaque duel, une statistique des points remportés par chaque personnage est affichée à l'écran RESULT (de résultats). Vous pouvez appuyer sur Start pour sortir du mode à deux joueurs et commencer une partie à un seul joueur ou appuyer sur n'importe quel bouton pour revenir à l'écran CHARACTER SELECT (sélection de personnages) pour commencer un nouveau jeu à deux joueurs.



Changer les options de jeu

Pour changer les paramètres du jeu avant de commencer à jouer, utilisez le bouton Select ou la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur vers les OPTIONS sur l'écran de titre, puis appuyez sur n'importe quel bouton. Le menu d'options apparaîtra ensuite à l'écran. Utilisez la manette multidirectionnelle pour sélectionner vos nouveaux paramètres.

DIFFICULTY (Difficulté)
Choisissez l'un des huit niveaux allant du plus facile au plus difficile. Utilisez la manette multidirectionnelle pour vous déplacer à gauche ou à droite pour parcourir vos options de paramètres.

LIVES (vies)
Choisissez une à cinq vie par jeu.

CONTINUES (continuations)
Sélectionnez de zéro à cinq continuations.

SOUND MODE (mode son)
STEREO est le paramètre par défaut normal du son. Si votre Super Nintendo Entertainment System est connecté à une

télévision mono ou par l'intermédiaire d'un magnétoscope à canal audio unique, sélectionnez MONAURAL.

CONTROL SETUP (configuration des commandes)
Vous pouvez affecter les mouvements de votre épée à n'importe quel bouton de votre bloc de contrôle.



Sélectionner le mouvement d'épée que vous voulez affecter, puis appuyer sur le bouton que vous voulez utiliser sur le bloc de contrôle correspondant. Appuyez sur le bouton Start pour sortir du mode de configuration des commandes.

MUSIC TRACKS (morceaux de musique)
Vous permet d'écouter tous les morceaux Neo-Techno avant d'entamer le jeu. Il suffit d'utiliser la manette multidirectionnelle pour choisir le nombre de morceaux que vous voulez écouter et d'appuyer sur le bouton B. Sélectionnez le morceau 00 pour arrêter la chanson que vous êtes en train d'écouter.

EXIT (sortie)
Vous permet de retourner à l'écran de titre.

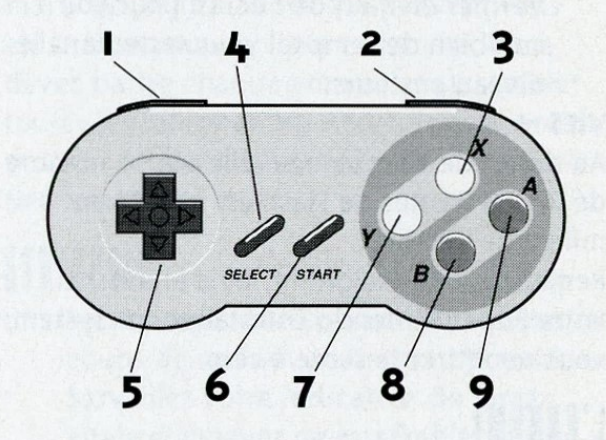
Remarque : Pour revenir aux paramètres initiaux, éteignez votre Super Nintendo Entertainment System, puis rallumez-le. Appuyez sur Reset pour redémarrer le jeu sans changer vos nouveaux paramètres.

COMMANDES D'X-KALIBER

Maîtrisez l'utilisation de votre épée X-Kaliber pour libérer Neo New York du régime de terreur imposé par Krux. Les mouvements de base sont : botte (bouton A), parer (bouton X), frapper (bouton Y) et trancher (bouton A plus flèche haut)

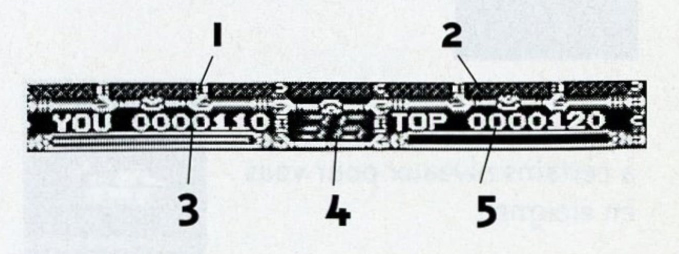
Les pouvoirs interdimensionnels d'X-Kaliber lui confèrent des capacités extraordinaires, inconnues en ce monde. Si vous appuyez sur les boutons L ou R, X-Kaliber libérera un éclair d'énergie assez puissant pour trancher un Morph mutant.

Remarque : les commandes suivantes se réfèrent à la configuration des boutons par défaut. Consultez la configuration des commandes dans le menu Options pour changer vos paramètres.



1 Eclair d'énergie (Attaque 3)
2 Eclair d'énergie (Attaque 3)
3 Parade avec l'épée (Garde)
4 Bouton non utilisé
5 Marcher et s'accroupir
6 Interrompre
7 Frapper avec l'épée (Attaque 1)
8 Sauter
9 botte (Attaque 2)

VÉRIFIER VOTRE ÉTAT



1 **SCORE (score) –**
Indique votre score

2 **TOP SCORE (score maximal) —**
Score le plus élevé depuis le début du jeu.

3 **THE ENERGY LEVEL (niveau d'énergie) —**
Mesure la force vitale de Slash ou, en mode duel, la force vitale du joueur n81.

4 **OPPONENT'S ENERGY LEVEL (Niveau d'énergie de l'adversaire) —**
Mesure la force vitale de l'adversaire de Slash ou, en mode duel, la force vitale du joueur n82.

5 **TIME (Temps) —**
Vérifier en haut de l'écran pour voir combien de temps il vous reste dans le niveau en cours.

VIES —
Au début de chaque nouvelle vie, le nombre de vies restantes de Slash est affiché au milieu de l'écran.
Remarque : En éteignant, puis allumant votre Super Nintendo Entertainment System, vous remettrez le score à zéro.

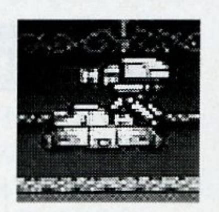
L'ENNEMI

L'armée — la bande de fantassins robotiques de Raptor fait intervenir le mal à chaque étape de votre mission. Ils constituent la force la plus faible mais aussi la plus grande de Krux.

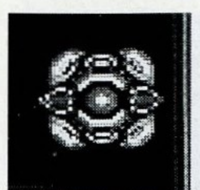
"Cyberdynes"



Des nacelles à coussin d'air contrôlent les activités de la région.



Des nacelles laser patrouillent à certains niveaux pour vous en éloigner.

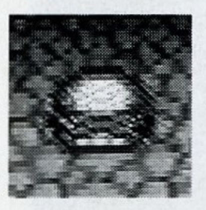


Des dispositifs de stockage d'énergie contiennent des éléments spéciaux de force vitale pour refaire le plein de votre énergie. Cherchez les "Cyberdynes" cachées avec un élément spécial vous conférant une vie supplémentaire.

Eléments spéciaux de force vitale :



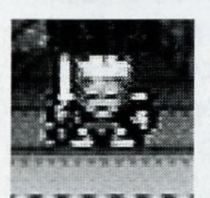
Les boissons vous donnent une petite quantité d'énergie supplémentaire.



Les Hamburgers renforcent modérément votre énergie.



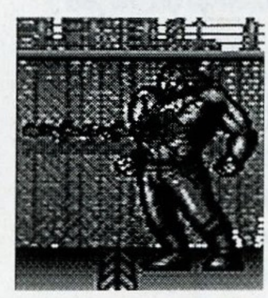
La viande vous donne un maximum d'énergie.



1-UP vous donne une vie supplémentaire.

Les Morphs mutants —
La métamorphose confère des capacités d'assaut spéciales aux créations expérimentales du Dr. Blast.

LE GANG DE KRUX



Tatouage —
Il emploie une épée à longue portée et son tatouage en forme de rose pour des attaques particulières.



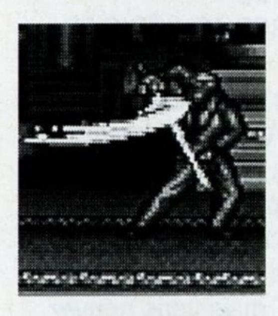
Tronçonneuse — Machine mutante de forme humaine se transformant en squelette robotique avec une tronçonneuse en guise de bras.



Kane — Il porte un chapeau et une canne également employés comme armes mortelles.



Dr. Blast — Créateur des Morphs mutants et victime de sa propre expérience, il se transforme en redoutable scorpion volant.



Raptor — Le frère que Slash a perdu il y a longtemps porte une autre épée puissante de Krux, pour provoquer violemment un adversaire en duel.



Spuke — Une fois vaincu, ce mutant acrobate, respirant le gaz, vous mènera à Alix et à l'être démoniaque qui tourmente Neo New York.

INSTRUCTIONS FINALES POUR LA MISSION NNYSF

Vous êtes sur le point d'effectuer la mission NNYSF la plus mortelle qui soit. Les forces de Krux ne reculeront devant rien. Porter des bottes, parer, frapper et trancher ne vous servira qu'à gagner du temps pour contenir temporairement vos adversaires féroces et démoniaques. Vous devez maîtriser les capacités interdimensionnelles d'X-Kaliber pour vaincre la force mortelle de ce gang intergalactique.

Rappelez-vous, chaque agent des forces du mal a des informations qui peuvent vous aider à poursuivre votre recherche. Vous devez battre chaque ennemi et rassembler toutes les informations nécessaires avant de pouvoir sauver Alix et réinstaurer la paix à Neo New York.

STRATÉGIE

- Servez-vous de la parade pour éviter les coups de vos adversaires impitoyables.
- Surveillez votre indicateur de force vitale et essayez de rassembler autant d'éléments que possible pour refaire de plein de votre énergie.
- Chronométrez vos mouvements pour éviter les attaques mécaniques prévisibles des défenses de Krux.
- Chaque mouvement d'épée a ses avantages selon les situations.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

GARANTIE

"Sony Electronic Publishing garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Electronic Publishing, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Electronic Publishing résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA Sony Electronic Publishing. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING EST VENDU "TEL QUEL", SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre."

FRANCE
Sony Electronic Publishing
131, Avenue de Wagram
75838 Paris Cedex 17
France
Hotline: SME (France) Hotline
36 68 22 02

SWITZERLAND
Sony Music Entertainment AG
Oberneuhofstrasse 6
CH-6340 Baar
Switzerland

INHOUDSOPGAVE

X-KALIBER 2097

Het is het jaar 2097 A.D. Het leven is tot stilstand gebracht. Er is geen werk meer te vinden. Er zijn geen parken meer om in te wandelen. Landen en steden zijn opgeslokt door krijgsheren die de globe aan het verdelen zijn.



Raptor regeert Neo New York met een bloeddorstig kameleontisch leger: door Dr. Blast gecreeërde gemuteerde vormveranderaars. Er staat slechts één man tussen Raptor en absolute macht: Slash!

Slash is één van twee overlevende leden van de Neo-newyorkse speciale politiemacht, één van de twee agenten die Raptor niet uit de weg kan ruimen: of omkopen. Gewapend met X-Kaliber, een mythisch bliksemstraal-schietend zwaard, kan Slash helemaal alleen Raptors kameleontische schepselen in stukjes hakken. Dus als Raptor Slash niet te pakken kan krijgen, dan zal hij beslag leggen op zijn zwaard. Het kost wat het kost.





Alix, de partner van Slash, is een werelberoemde agente en het enige andere overgeblevene lid van de speciale politiemacht die een revolutie leidt tegen Raptors heerschappij. Raptors handlanger, Kane, heeft haar ontvoerd in de wetenschap

dat Slash niet lang op zich zal laten wachten: vergezeld van X-Kaliber natuurlijk.

Dan krijgt Raptor de drie dingen die hij altijd heeft willen bezitten: beheer van Neo New York, een zwaard machtiger dan het zijne en Slash' hoofd op een bord.

Maar dat is niet zo eenvoudig als het lijkt. Slash baant zich een weg door Raptors buitenste verdedigingswerken waarbij hij elke kameleontisch schepsel dat hem de weg verspert, in stukjes snijdt. Telkens als hij er één verslaat, ontvangt hij informatie waarmee hij achter een geheim komt. Deze kameleontische schepselen zijn te uitgekiend om genetisch door Raptor en Blast in elkaar geflanst te zijn: Er moet een andere uitleg zijn. Maar welke?

Slash confronteert Raptor in de laatste krachtmeting — of niet? Slash krijgt de eerste van een serie schokkende waarheden te horen: Raptor is zijn eigen tweelingbroer van wie hij als jongen gescheiden werd. Het gebeurde tijdens die fatale ontploffing, terwijl ze beiden de Newyorkse riolering aan het verkennen waren... Toen Slash weer bij kwam, was Raptor spoorloos verdwenen. Maar onder het puin zag hij iets glinsteren: X-Kaliber!

Eindelijk ligt Raptor verslagen, zijn zucht naar kwaad weg, alsof er een ban verbroken was. Maar Slash' taak is nog niet volbracht: hij komt tegenover Spuke te staan, weer een andere buitenissige handlanger van de kameleontische schepselen. Spuke voert hem naar een nog grotere, weerzinwekkende waarheid: Krux.



Krux is de macht achter de troon: een walgelijk, interdimensionaal monster, de baas der bazen! Hij bewaakt de aarde voor een intergalactische bende; Raptor was slechts de boodschappenloper voor Krux.

Krux' eigen geboorteland was reeds overvol, verontreinigd en geruïneerd. Hij had een nieuw territorium nodig om binnen te dringen. Met behulp van de uit de hand gelopen experimenten van Dr. Blast kon Krux de dimensionale sluier oplichten en zijn queeste voor wereldwijde corruptie vooruithelpen.

De rioolontploffing gaf Krux zijn eerste kans door de dimensionale muur heen te barsten; het was bij deze gelegenheid dat hij Raptor meenam en hem tot het kwaad bekeerde. Maar in alle verwarring van de ontploffing liet Krux iets achter: een wapen. Zijn geliefkoosde zwaard. En, omdat het tot Krux' thuiswereld behoort, is dit het enige wat hem wellicht bezeren kan, het enige dat hij vreest: X-Kaliber.

Ondertussen is Alix nog steeds in de macht van Krux. Hij gebruikt haar om Slash in zijn val te lokken. Zijn de agenten van de speciale politiemacht eenmaal uit de weg geruimd, dan zal zijn kameleontisch ras permanent New York èn de hele wereld regeren. Alleen X-Kaliber staat hem nu nog in de weg.

Maar X-Kaliber is in het bezit van Slash. En die zal hem heus niet loslaten.

DE NNYSF-MISSIE

Als lid van de speciale politiemacht van Neo New York moet jij je medewerkster Alix uit de klauwen redden van de boosaardige oorlogskrijger Krux. Wil je Alix kunnen bevrijden, dan moet je het eerst opnemen tegen de schurkachtige leden van een machtige intergalactische bende die tot alles in staat is, om X-Kaliber op te eisen voor hun meedogenloze megalomane leider.

AAN DE SLAG

HET SPEL OPSTARTEN

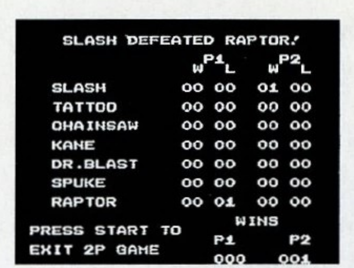
Steek het Game Pak erin en zet je systeem aan (ON). De voorvertoning van X-Kaliber verschijnt nu op je scherm.
Let op: Je kunt deze voorvertoning op het scherm te allen tijde onderbreken door START in te drukken op je bedieningspaneel. Het titelscherm komt dan tevoorschijn.
Queeste voor één speler:



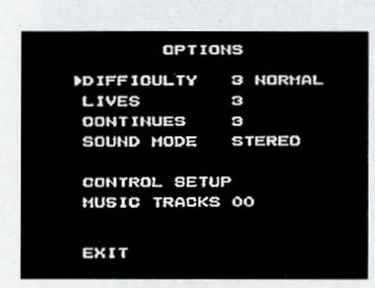
Omdat een spel met 1-player (1-speler) de standaardinstelling is, kun je een willekeurige knop indrukken om te beginnen.
Duel met twee spelers:



a) Gebruik de SELECT-toets of de richtingstoets om de cursor naast 2 Player Duel (duel met twee spelers) te zetten en druk op een willekeurige knop om het scherm Player Select (Spelerselectie) op te roepen.
b) Selecteer de gewenste figuur met de richtingstoets en druk dan op een willekeurige knop (behalve START). Het duel begint, zodra beide spelers hun figuren geselecteerd hebben.



Na elk duel verschijnen de uitslagen van de winnaar op het scherm RESULT (Resultaten). Je kunt op START drukken om de twee-spelermodus te beëindigen en met een één-spelerspel te beginnen. Je kunt ook op een willekeurige knop drukken om naar het scherm CHARACTER SELECT Figurenselectie te gaan en met een nieuw twee-spelerspel te beginnen.



DE SPELOPTIES VERANDEREN

Wil je de spelinstellingen veranderen, voordat je begint te spelen, dan gebruik je de SELECT-toets of de richtingstoets om de cursor omlaag te laten gaan naar OPTIONS (Opties) op het titelscherm. Daarna druk je op een willekeurige knop. Het optiemenu verschijnt nu op het scherm. Je gebruikt de richtingstoets om je nieuwe instellingen te selecteren.

DIFFICULTY (moeilijkheidsgraad)
Kies één uit acht niveaus die van gemakkelijkst tot moeilijkst variëren. Met behulp van je richtingstoets ga je naar links of rechts om je instellingsopties te bekijken.

LIVES (levens)
Selecteer uit één tot vijf levens per spel.

CONTINUES
Selecteer uit nul tot vijf continues.

SOUND MODE (geluidsmodus)
STEREO is de standaard geluidsinstelling. Is jouw Super Nintendo Entertainment System op een monotelevisie of via één audiokanaal VCR aangesloten, dan selecteer je

MONAURAL (monauraal).

CONTROL SETUP (besturingsinstelling)
Je kunt de bewegingen van je zwaard toewijzen aan een willekeurige knop op je bedieningspaneel.



Selecteer de gewenste zwaardbeweging en druk dan op de betreffende knop die je wilt gebruiken op het bedieningspaneel. Druk op de START-toets om de besturingsinstellingmodus te beëindigen.

MUSIC TRACKS (muziektracks)
Hiermee kun je luisteren naar alle Neo-Technotracks, voordat je begint te spelen. Selecteer het nummer van de track die je wilt beluisteren gewoon met de richtingstoets en druk op de B-knop. Selecteer track 00 om het afspelen van het huidige liedje te beëindigen.

EXIT (Afsluiten)
Hiermee kom je weer bij het ti telscherm terecht.

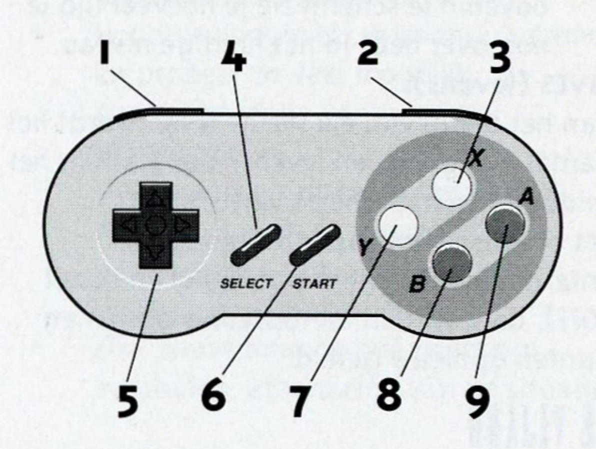
Let op: Wil je de oorspronkelijke instellingen weer terughebben, dan zet je het Super Nintendo Entertainment System eerst uit (OFF) en dan weer aan (ON). Druk op RESET om het spel weer op te starten zonder je nieuwe optie-instellingen te wijzigen.

X-KALIBER-BESTURING

Leer omgaan met je zwaard X-Kaliber om Neo New York te bevrijden van Krux' schrikbewind. De basisbewegingen zijn: steek rechtuit (A-knop), parade (X-knop), harde slag (Y-knop) en snijden (A plus Omhoog).

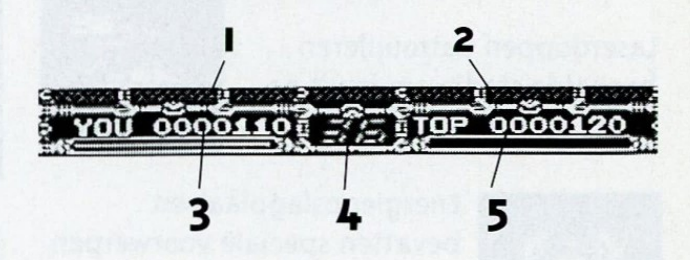
X-Kalibers interdimensionale krachten geven hem in deze wereld ongekende unieke capaciteiten. Druk je op de Linker- of Rechterknop dan vuurt X-Kaliber een energiestraal af, krachtig genoeg om een kameleontische mutant te halveren.

Let op: De volgende acties van het bedieningspaneel hebben betrekking op de standaard knoppeninstellingen. Zie CONTROL SETUP (Besturingsinstelling) in het menu Options (Opties) om de instellingen van je bedieningspaneel te veranderen.



1 Energiestraal (Aanval 3)
2 Energiestraal (Aanval 3)
3 Zwaardparade (Stelling)
4 Ongebruikte knop
5 Lopen en hurken
6 Pauzeren
7 Harde slag met zwaard (Aanval 1)
8 Springen
9 Zwaardsteek (Aanval 2)

JE STATUS CONTROLEREN



1 **SCORE:**
Vertoont je score

2 **TOP SCORE:**
Hoogste score sinds het begin van het spel.

3 **THE ENERGY LEVEL (het energieniveau):**
meet Slash' levenskracht of, in duelmodus, de levenskracht van speler 1.

4 **OPPONENT'S ENERGY LEVEL (tegenstanders energieniveau):**
meet de levenskracht van Slash' tegenstander of, in duelmodus, de levenskracht van speler 2.

5 **TIME (tijd):**
bovenin je scherm zie je hoeveel tijd je nog over hebt in het huidige niveau.

LIVES (levens):
aan het begin van elk nieuw leven wordt het aantal overgebleven levens voor Slash in het midden van het scherm vertoond.
Let op: Als je het Super Nintendo Entertainment System aan- (ON) en uitzet (OFF), dan worden de topscores gewist en punten opnieuw geteld.

DE VIJAND

Het leger: Raptors bende robotachtige voetsoldaten versterken het kwaad gedurende elk stadium van je missie. Zij zijn Krux' zwakste maar grootste macht.

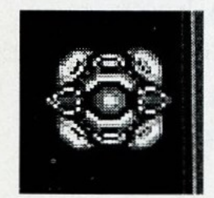
Cyberdynes



Zwevende doppen controleren de activiteiten in de omgeving.



Laserdoppen patrouilleren bepaalde stadia om je uit de buurt te houden.

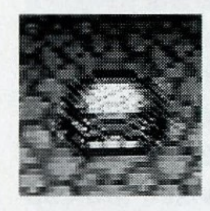


Energieopslagplaatsen bevatten speciale voorwerpen met levenskracht om je energie weer op te vullen. Zoek om verborgen Cyberdynes met een speciaal voorwerp dat je extra levenskracht geven kan.

Speciale voorwerpen met levenskracht:



Drankjes geven je een klein beetje extra energie.



Hamburger geeft je matige energie.



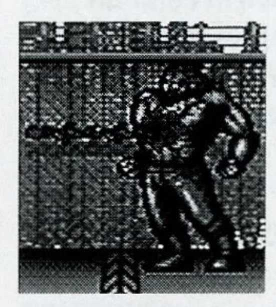
Vlees geeft je maximum energie.



1-UP geeft je een extra leven.

De kameleontische mutanten:
Dr. Blasts experimentele schepselen ontvangen een aantal speciale aanvalstechnieken door metamorfose.

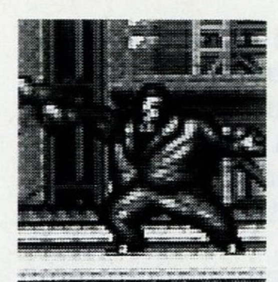
KRUX' BENDE



Tatoe:
Gebruikt een lange-afstandszwaard en zijn roostatoe voor speciale aanvallen.



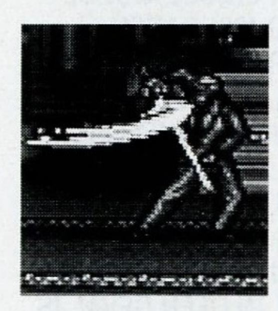
Kettingzaag:
Een machinemutant in menselijke gedaante wordt gereduceerd tot een robotachtig skelet met een kettingzaag als arm.



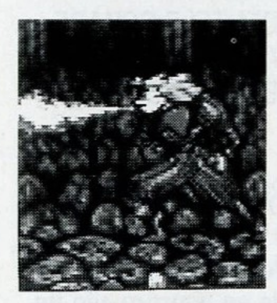
Kane:
draagt een hoed en heeft een stok in zijn hand die beide als dodelijke wapens kunnen fungeren.



Dr. Blast:
de schepper van de kameleontische mutanten, en een slachtoffer van zijn eigen experiment, verandert in een gevaarlijkevliegende schorpioen.



Raptor:
de langverloren broer van Slash heeft nog een ander machtig zwaard van Krux in zijn bezit waarmee hij felle dueluitdagingen kan maken.



Spuke:
Als je hem verslaat, dan leidt deze acrobatische gasspuwende mutant je naar Alix en het boosaardige schepsel dat heel Neo New York teistert.

DE LAATSTE NNYSF-INSTRUCTIES

Je staat op het punt de dodelijkste NNYSF-missie uit te voeren die iemand ooit opgedragen werd. Je steek-, parade-, snij- en slatechnieken kunnen alleen voldoende tijd winnen om je woeste schurkachtige tegenstanders kortstondig tegen te houden. Je moet de interdimensionale capaciteiten van X-Kaliber meester worden om de dodelijke macht van deze intergalactische bende te overwinnen.
Vergeet vooral niet dat iedere buitenaardse handlanger informatie heeft die jou kan helpen bij je queeste. Je moet iedere vijand verslaan en alle benodigde informatie vergaren, voordat je Alix kunt redden en het vredig bestaan van Neo New York kunt herstellen.

STRATEGISCHE HINTS

- Gebruik de parademanoeuvre om uitvallen van je meedogenloze tegenstanders af te weren.
- Houd een oogje op je levenskrachtmeter en probeer zo veel mogelijk energiegevende voorwerpen te verzamelen.
- Voer je bewegingen op het juiste moment uit om de voorspelbare mechanische aanvallen van Krux' verdediging te ontwijken.
- Elke zwaardmanoeuvre heeft zijn voordelen, afhankelijk van de situatie.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.
Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.
Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

GARANTIE

Sony Electronic Publishing garandeert de originele koper van het Sony Electronic Publishing produkt, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Spelcassette geen materiaaldefecten of fabricagefouten vertoont en verplicht binnen deze periode om naar goeddunken het produkt te reparen of te vervangen, zonder enige kosten in rekening te brengen. Zend het produkt port betaald en met een gedateerd aankoopbewijs naar bÿgaand adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig, als het defect aan dit Sony Electronic Publishing produkt het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE ANDERE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY ELECTRONIC PUBLISHING OF VERPLICHTEN SONY ELECTRONIC PUBLISHING ERGENS TOE. GEIMPLICEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUKT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELEINDEN, GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGENOEMDE NEGENTIG (90) DAGEN, ONDERHEVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICIETE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRODUKT. IN GEEN GEVAL IS SONY ELECTRONIC PUBLISHING AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUCT.

Sommige landen laten geen tÿdslimiet toe betreffende de geldigheid van de garantiebepalingen en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgschade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht niet op u van toepassing. De voornoemde garantiebepalingen geven u bepaalde wettelijke rechten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen."

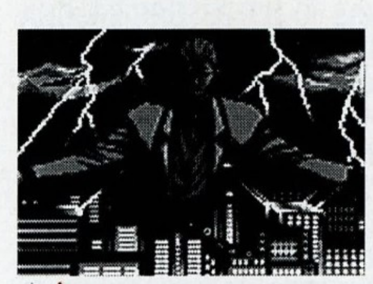
THE NETHERLANDS
Columbia Tristar Home Video
Postbus 685
1200 AR Hilversum
The Netherlands

BELGIUM
Columbia Tristar Home Video
Opperstraat 38, rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

ÍNDICE DE MATERIAS

X-KALIBER 2097

Estamos en el año 2097. La situación se ha hecho insostenible. Empleos y parques han desaparecido a manos de los señores de la guerra, quienes se han hecho con el poder de las naciones y ciudades y han dividido el globo.



Raptor gobierna Neo Nueva York con un ejército de morfos sedientos de sangre —mutantes metamórficos, obra del Dr. Blast, uno de los científicos a sus órdenes—, pero un hombre se interpone entre Raptor y el poder absoluto: Slash.

Slash es uno de los dos únicos sobrevivientes de las Fuerzas Especiales de Neo Nueva York, uno de los dos agentes que Raptor no consigue eliminar ni corromper. Armado con X-Kaliber, la mítica espada lanzarrayos, Slash es capaz de hacer trizas a los morfos de Raptor con una sola mano. Y puesto que Raptor no logra deshacerse de Slash, tendrá que eliminar su espada, a cualquier precio.



La compañera de fatigas de Slash es Alix, la renombrada agente de las Fuerzas Especiales y líder de la revolución contra el yugo de Raptor. El hombre de confianza de Raptor, Caña, ha secuestrado a Alix, consciente de que Slash acudirá sin tardar a su ayuda, con X-Kaliber.



De esta forma, Raptor conseguirá las tres cosas que más anhela: hacerse con el control de Neo Nueva York, conseguir una espada más poderosa que la suya y la cabeza de Slash servida en bandeja.

No obstante, no será tarea sencilla. Slash está abriéndose paso a través de las líneas de defensa de Raptor, despedazando a todo morfo que se interponga en su camino. Cada vez que derrota a uno, obtiene valiosa información y descubre un misterio. La ingeniería genética precisada para fabricar estos morfos es demasiado compleja para que sea obra de Raptor y Blast, tiene que haber otra explicación, pero ¿cuál?

Slash se enfrenta a Raptor en el combate final. En él, Slash se entera de la dura verdad: Raptor es su propio hermano mellizo, del que le separaron en la infancia, durante la fatídica explosión habida mientras los dos exploraban la red de alcantarillado de Nueva York... Cuando Slash volvió en sí, Raptor había desaparecido y, en su lugar, había aparecido X-Kaliber, refulgente entre la inmundicia.

Por fin, Raptor es derrotado y su amor por el Mar desaparece como por arte de magia. Pero, la misión de Slash no ha concluido: se encuentra con Spuke, otro secuaz aun más extraño si cabe, que le lleva a Krux, otro descubrimiento aun más cruel y estremecedor.

Krux —un repugnante monstruo interdimensional, guardián de los guardianes— es el que manejaba los hilos del poder y el que gobierna la Tierra en nombre de una turba intergaláctica; Raptor no era más que un mero peón bajo las órdenes de Krux.

La tierra natal de Krux se le ha quedado pequeña al estar ya superpoblada, contaminada y en ruinas. Ahora, precisa nuevo territorio en el que ejercer su yugo. Con ayuda de los demenciales experimentos del Dr. Blast, Krux logró atravesar el velo dimensional para lograr imponer la corrupción en todo el mundo.



Aquella explosión habida en las alcantarillas no fue otra cosa que la primera ocasión en que Krux atravesó el velo dimensional; fue entonces cuando se apoderó de Raptor y lo convirtió al Mal. Con toda la confusión que siguió a la explosión, Krux se dejó olvidada un arma: su preciada espada. Al pertenecer a su mundo, esta espada es el único objeto capaz de herirlo, el único objeto al que Krux teme: X-Kaliber.

Mientras tanto, Krux se ha apoderado de Alix y la utiliza como señuelo para atraer a Slash hasta su trampa. Una vez que se haya librado de los agentes de las Fuerzas Especiales, su raza de morfos controlará no sólo Nueva York, sino la Tierra entera. Lo único que se lo impide es X-Kaliber.

Pero, X-Kaliber está en manos de Slash y no está dispuesto a desprenderse de ella.

LA MISIÓN DE LAS FUERZAS ESPECIALES DE NEO NUEVA YORK

Como miembro de las Fuerzas Especiales de Neo Nueva York, te toca rescatar a tu compañera Alix de las garras del perverso señor de la guerra Krux. Para salvarla, tienes que luchar contra los maléficos miembros de una poderosa turba intergaláctica que no se detendrá ante nada para recuperar X-Kaliber y devolvérsela a su líder sediento de poder.

MANOS A LA OBRA

INICIO DEL JUEGO

Introduce el cartucho de juego y enciende el sistema. A continuación, aparecerá en pantalla la secuencia de introducción de X-Kaliber.

Nota: Es posible interrumpir la secuencia de introducción en cualquier momento con sólo pulsar el botón START del panel de mandos a fin de proceder a la secuencia del título.



Para aventuras de un jugador:
Debido a que la configuración predeterminada es la de un jugador (1-player), basta con pulsar un botón cualquiera para empezar.

Para duelo de dos jugadores:

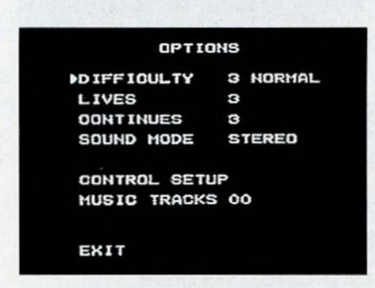


a) Usa el botón SELECT o las flechas para llevar el cursor hasta la opción 2 Player Duel y, seguidamente, pulsa un botón cualquiera para que aparezca la pantalla de selección de personajes (Player Select).

b) Utiliza las flechas para resaltar el personaje que deseas representar y, a continuación, pulsa un botón cualquiera (excepto START). El duelo da comienzo en cuanto ambos jugadores han elegido a sus personajes.



Tras cada duelo, se muestran las estadísticas victoriosas de cada uno de los personajes en la pantalla de resultados (RESULT). Se te da la posibilidad de pulsar el botón START para abandonar la modalidad de dos jugadores y empezar un juego de uno solo o de pulsar otro botón cualquiera para volver a la pantalla de selección de personajes (CHARACTER SELECT) y empezar otro duelo de dos jugadores.



CAMBIO DE LAS OPCIONES DE JUEGO

Para cambiar las opciones de juego antes de empezar, desde la pantalla de título, usa el botón SELECT o las flechas para llevar el cursor hasta OPTIONS y, acto seguido, pulsa un botón cualquiera. A continuación, verás aparecer en pantalla el menú de opciones. Usa las flechas para ir de una a otra de las mismas.

DIFFICULTY (dificultad)

Puedes elegir entre ocho niveles de dificultad que van de fácil a difícil. Usa las flechas derecha e izquierda para llegar al nivel que prefieras.

LIVES (vidas)

Selecciona de una a cinco vidas por juego.

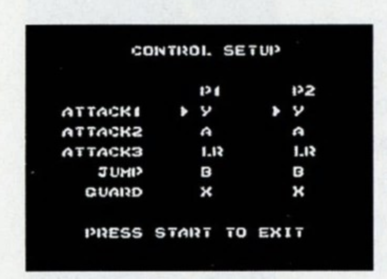
CONTINUES (continuaciones)

Selecciona de cero a cinco continuaciones.

SOUND MODE (sonido)

STEREO (estéreo) es la selección normal. Si el Super Nintendo Entertainment System está conectado con una televisión monofónica o con un vídeo de un solo canal, selecciona MONAURAL (monofónico).

CONTROL SETUP (mandos)
Puedes asignar las distintas técnicas de espada a los botones que prefieras.



Selecciona la técnica de espada en cuestión y, seguidamente, pulsa el botón que deseas asignarle. Pulsa el botón START para salir de esta opción.

MUSIC TRACKS (bandas sonoras)
Esta opción te permite oír todas las bandas neotecno antes de empezar a jugar. Basta con seleccionar el número de la banda que quieres oír, con ayuda de las flechas, y pulsar el botón B. Selecciona la pista 00 a fin de parar la música.

EXIT (salir)
Sirve para regresar a la pantalla de título.

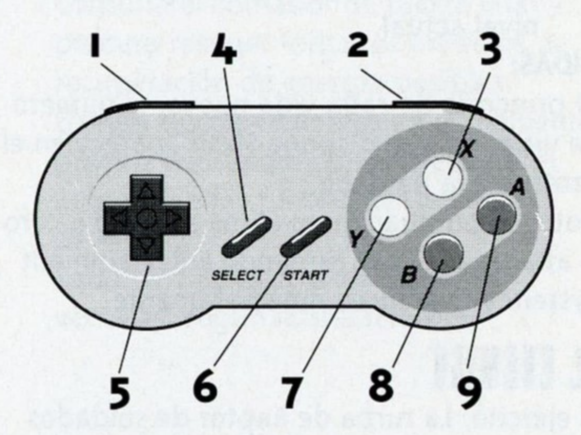
Nota: Para devolver las opciones a su estado original, desactiva el Super Nintendo Entertainment System y vuélvelo a activar. Para pasar a jugar con las nuevas opciones, pulsa RESET.

MANDOS DE X-KALIBER

Domina a la perfección el arte del manejo de la espada para poder librar a Neo Nueva York del yugo despiadado de Krux. Los movimientos elementales son: estocada (botón A), parada (botón X), golpe (botón Y) y corte (botón A más flecha superior).

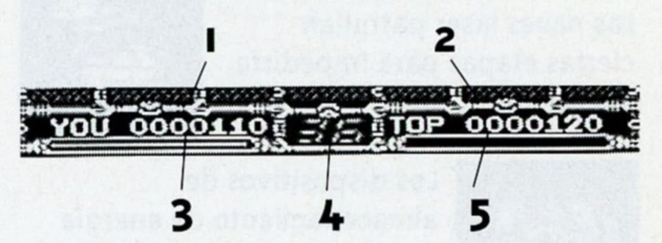
La naturaleza interdimensional de X-Kaliber le confiere unos poderes desconocidos en nuestro mundo. Al pulsar el botón derecho o izquierdo, X-Kaliber lanza un rayo de energía de potencia tal que es capaz de partir a un mutante por la mitad.

Nota: Las operaciones siguientes se refieren a la configuración predeterminada de los mandos. Consulta la opción CONTROL SETUP del menú Options para cambiar la configuración de los mandos.



1 Rayo de energía (ataque 3)
2 Rayo de energía (ataque 3)
3 Parada de espada (guardia)
4 Botón sin usar
5 Caminar y agacharse
6 Pausa
7 Golpe de espada (ataque 1)
8 Salto
9 Estocada (ataque 2)

COMPROBACIÓN DEL ESTADO



1 **SCORE (puntuación):**
Muestra los puntos obtenidos.
2 **TOP SCORE (puntuación máxima):**
La puntuación máxima desde el inicio del juego.
3 **THE ENERGY LEVEL (nivel energético):**
Mide la fuerza vital de Slash o, en modalidad de duelo, la fuerza vital del jugador número 1.
4 **OPPONENT'S ENERGY LEVEL (nivel energético enemigo):**
Mide la fuerza vital del adversario de Slash o, en modalidad de duelo, la

fuerza vital del jugador número 2.

5 **TIME (cronómetro):**
Consulta la parte superior de la pantalla para ver el tiempo que te queda en el nivel actual.

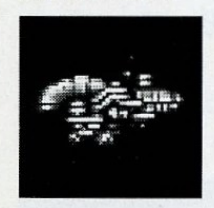
VIDAS:
Al principio de cada vida nueva, el número de vidas de que dispone Slash aparece en el centro de la pantalla.

Nota: La puntuación máxima se pone a cero si apagas el Super Nintendo Entertainment System y lo activas inmediatamente.

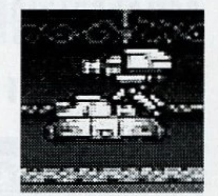
EL ENEMIGO

El ejército: La turba de Raptor de soldados autómatas de infantería se dedica a sembrar el Mal en todas las etapas de la misión. Si bien es la fuerza más débil de Krux, es también la más numerosa.

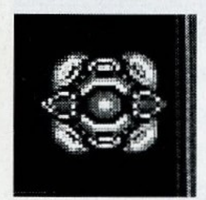
Ciberdinos



Las naves de reconocimiento observan las actividades de la zona.



Las naves láser patrullan ciertas etapas para impedirte la entrada.



Los dispositivos de almacenamiento de energía contienen artículos de fuerza vital especiales que te restituyen la energía perdida.

Busca los ciberdinos ocultos que te dotan de una vida extra.

Artículos de fuerza vital especiales:



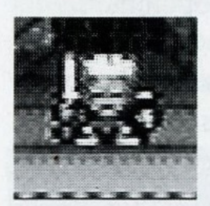
La bebida te proporciona un poco de energía extra.



La hamburguesa te da un nivel moderado de energía.



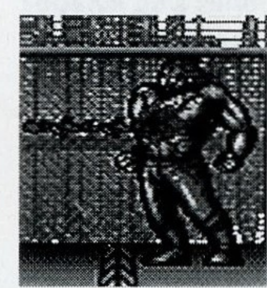
La carne te suministra el nivel máximo de energía.



1-UP te regala una vida extra.

Los morfos mutantes:
Las creaciones de laboratorio del Dr. Blast logran una gran variedad de poderes de ataque al sufrir una metamorfosis.

LA TURBA DE KRUX



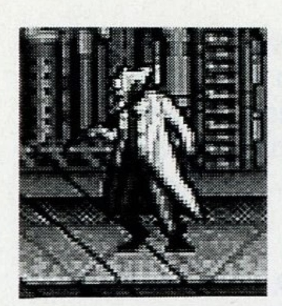
Tatuaje:
Usa una espada larguísima y su tatuaje especial de rosa en los ataques especiales



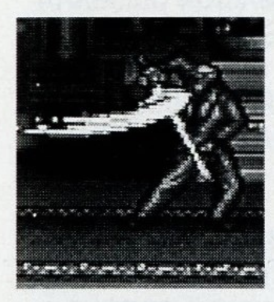
Sierra eléctrica:
Esta máquina mutante con forma humana se convierte en un esqueleto de autómata con una sierra eléctrica por brazo.



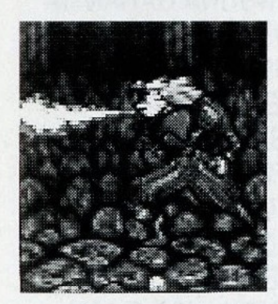
Caña:
Lleva sombrero y caña de bambú, dueto utilizado como arma mortífera.



Dr. Blast:
El creador de los morfos mutantes es víctima de sus propios experimentos, al convertirse en un peligrosísimo escorpión volador.



Raptor:
El hermano pródigo de Slash posee otra de las poderosas espadas de Krux para batirse en duelo a muerte.



Spuke:
Cuando es derrotado, este mutante acróbata que se alimenta de gas, te guiará hasta Alix y el Mal que se ha apoderado de Neo Nueva York.

ÚLTIMA REUNIÓN INFORMATIVA DE LAS FENNY

Estás a punto de lanzarte a la misión de las Fuerzas Especiales de Neo Nueva York (FENNY) más peligrosa de todos los tiempos. Las fuerzas de Krux no se detendrán ante nada. Tu técnica de espadachín sirve tan sólo para ganar tiempo ante tus feroces enemigos. Has de aprender a dominar los poderes interdimensionales de X-Kaliber para conquistar la malévola fuerza de esta turba intergaláctica.
Recuerda, cada uno de los alienígenas tiene información que puede resultarte de gran utilidad en tu misión. Tienes que derrotar a todos y cada uno de los enemigos y recoger toda la información disponible antes de poder rescatar a Alix y devolver la paz a Neo Nueva York.

CONSEJOS DE ESTRATEGIA

- Usa la maniobra de parada de espada para escudarte de los golpes enemigos.
- Consulta el contador de fuerza vital y procura recoger todos los artículos de recuperación de energía posibles.
- Ejecuta tus movimientos en el momento preciso para esquivar los predecibles ataques de las fuerzas de defensa de Krux.
- Cada técnica de espada tiene sus ventajas, según la situación.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

GARTANTIA

"Sony Electronic Publishing le garantiza al comprador original de este producto Sony Electronic Publishing, por un perlodo de novonta (90) dias desde la fecha de su compra, que este Paquete de Juego está libre de defectos de material y mano de obra y conouerda, que dontro de este periodo y a su opción, ya sea repardrio o camblarlo gratuitamente. Envia el producto a porte pagado, junto con prueba de fecha de compra, al domicilio indicado abajo. Esta garantia no aplicará y será nula si el defecto de este producto Sony Electronic Publishing ha resultado de su abuso, uso irrazonable, mal tratamiento o negllgencia.

ESTA GARANTIA REENPLAZA TODAS LAS OTRAS GARANTIAS Y NINGUNA OTRA REPRESENTACION O RECLAMACION OBLIGARA A SONY ELECTRONIC PUBLISHING. CUALQUIER IMPLICACION DE GARANTIA QUE APLIQUE A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE. INCLUYENDO GARANTIAS DE MERCABILIDAD Y VALOR PARA UN ESPECIFICO PROPOSITO. ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA DIAS (90) ESPECIFIADO ARRIBA. SUJETO A LO ANTERIOR,ESTE PRODUCTO DE SONY IELECTRONIC PUBLISHING SE VENDE "COMO ES" SIN NINGUNA GARANTIA EXPRESADA O IMPLICADA DE NINGUNA CLASE, Y SONY ELECTRIONIC PUBLISHING NO ES RESPONSABLE DE CUALQUIER PERDIDA O DAÑOS DE CUALQUIER CLASE RESULTANTES DEL USO DE ESTE PRODUCTO, BAJO NINGUNA CIRUNSTANCIA SERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING RESULTANTES DE LOS DANOS CONSECUENCIALES O INCIDENTALES RESULTANTES, DE LA POSESION, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE.

Algunos paises no permiten limites de duración de garantia y/o exclusiones o limites de daños consecuenciales, de forma que los limites de arriba y/o las exclusiones de responsabilidad puede que no apliquen en tu caso. La garantia de arriba te da derechos legales especilicos y puede que también tengas otros dorochos, los cuales varian de pais a pais."

SPAIN

Columbia Tristar Home Video Y Cia, SRC
C/Albacete, 5-4 Planta
28027 Madrid
Spain

INDICE

X-KALIBER 2097

È il 2097. La vita si è fermata. Non c'è più lavoro. Non ci sono più parchi dove passeggiare. I paesi e le città sono state inghiottite dai signori della guerra ed il mondo è stato diviso.



Raptor governa Neo New York con un esercito di Morfi assetati di sangue, mutanti, creati da Dr. Blast, uno degli scienziati al suo servizio. Ma c'è un uomo tra Raptor e il potere assoluto: Slash!

Slash è uno dei due membri sopravvissuti delle forze speciali di Neo New York, uno dei due agenti che Raptor non riesce ad eliminare oppure a corrompere. Utilizzando la sua arma X-Kaliber, la mitica spada lancia fulmini, con una sola mano Slash è capace di tagliare i Morfi di Raptor a pezzettini e cercherà di prendere la sua spada, a tutti i costi.





Alix è la compagna di Slash, l'agente donna famosa in tutto il mondo, ed l'unico altro agente rimasto delle forze speciali a condurre una rivoluzione contro il potere di Raptor. Kane, il seguace di Raptor, l'ha rapita, sapendo che Slash la cercherà subito con X-Kaliber.

Così Raptor otterrà le tre cose cha ha sempre desiderato: il controllo di Neo New York, una spada più potente della sua e la testa di Slash.

Ma non sarà così facile. Slash si sta facendo largo con la sua spada tra le difese esterne di Raptor, riducendo a pezzi ogni Morfo che incontra sul suo cammino. Ogni volta che ne sconfigge uno, guadagna delle informazioni e scopre un mistero. Questi Morfi sono troppo sofisticati per essere stati progettati geneticamente da Raptor e Blast; ci deve essere un'altra spiegazione. Quale sarà il segreto?

Slash affronta Raptor nella resa dei conti finale? Slash apprende la prima di una serie di verità sconvolgenti: Raptor è suo fratello gemello; i due sono stati separati quando erano ragazzi. Tutto accadde durante quella micidiale esplosione quando entrambi stavano esplorando le fognature sotterranee di New York... Quando Slash riprese i sensi, Raptor era scomparso. E lì, sotto le macerie brillava X-Kaliber.

Infine Raptor viene sconfitto, la sua sete di sangue è stata distrutta, come se un incantesimo fosse stato rotto. Ma la missione di Slash non è ancora compiuta. Slash incontra Spuke, un altro strano seguace dei Morfi. Spuke lo conduce verso un'altra verità, più grande e sconvolgente: Krux.

Krux rappresenta il potere in senso assoluto: un orribile mostro interdimensionale, è il capo dei capi. Sorveglia la terra per conto di una banda criminale intergalattica; Raptor eseguiva soltanto gli ordini di Krux.

Il luogo nativo di Krux era già affollato, inquinato e rovinato. Krux aveva bisogno di conquistare altri mondi. Grazie agli esperimenti senza controllo del Dr. Blast, Krux poté perforare il velo dimensionale e procedere nella sua ricerca della corruzione mondiale.



Per la prima volta, con l'esplosione delle fognature, Krux fu in grado di oltrepassare il muro dimensionale; fu allora che prese Raptor e lo convertì al male. Ma nella confusione dell'esplosione, Krux lasciò indietro qualcosa: un'arma. La sua preziosa spada. E poiché proviene dalla patria di Krux X-Kaliber è l'unica cosa che può fargli del male, l'unica cosa di cui ha paura.

Nel frattempo, Alix è nelle grinfie di Krux. La sta usando per attirare Slash nella sua trappola. Una volta eliminate le forze speciali, la sua banda di Morfi controllerà per sempre non solo New York, ma anche tutta la terra. L'unica cosa che per ora gli impedisce di raggiungere il suo obiettivo è X-Kaliber.

Ma X-Kaliber è nelle mani di Slash, che non ha intenzione di lasciarla.

LA MISSIONE DELLE NNYSF

Voi, in qualità di membri delle forze speciali di Neo New York, dovete salvare la compagna Alix dalle grinfie di Krux, il malvagio signore della guerra. Per raggiungere Alix dovete combattere contro i membri malvagi della banda criminale intergalattica, che non si fermeranno davanti a niente pur di riportare X-Kaliber al loro spietato capo, avido di potere.

AVVIO

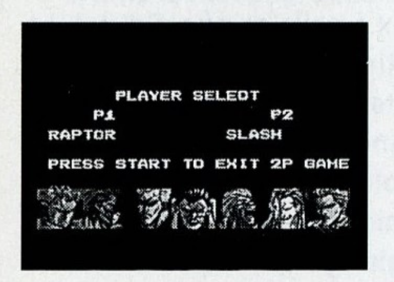
AVVIO DEL GIOCO

Inserire Game Pak (i dischetti del gioco) e accendere il sistema (ON). Sullo schermo verrà visualizzata l'anteprima del gioco di X-Kaliber.
Nota: l'anteprima del gioco può essere

interrotta in qualsiasi momento premendo il pulsante START sul tastierino di controllo per visualizzare la schermata dei titoli.



Per la ricerca ad un giocatore:
Poiché il gioco ad 1-player (1 giocatore) è l'impostazione predefinita, per incominciare è sufficiente premere un pulsante qualsiasi.
Per il duello a due giocatori:

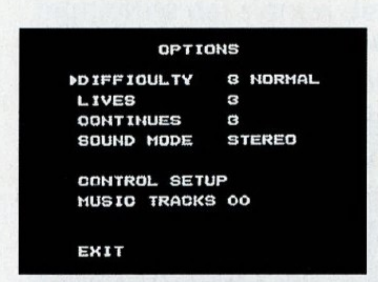


a) Premere il pulsante SELECT oppure il tastierino di controllo per spostare il cursore vicino a 2 Player Duel (Duello a 2 giocatori) e premere un pulsante qualsiasi per visualizzare la schermata Player Select (Selezione dei giocatori).
b) Utilizzare il tastierino di controllo per evidenziare il personaggio desiderato e premere un pulsante qualsiasi (ad eccezione del pulsante START). Il duello incomincia non appena entrambi i giocatori selezionano i personaggi desiderati.



Dopo ogni duello, sulla schermata RESULT (Risultato) verranno visualizzate le statistiche di ogni personaggio.

Premere il pulsante START per uscire dalla modalità a due giocatori e incominciare il gioco nella modalità ad un giocatore; oppure premere un pulsante qualsiasi per tornare alla schermata CHARACTER SELECT (Selezione dei personaggi) per incominciare un nuovo gioco nella modalità a due giocatori.



COME CAMBIARE LE OPZIONI DI GIOCO

Per cambiare le impostazioni del gioco prima di iniziare a giocare, premere il pulsante SELECT oppure utilizzare il tastierino di controllo per spostare il cursore su Opzioni nella schermata dei titoli e premere un pulsante qualsiasi: verrà visualizzato il menu opzioni. Utilizzare il tastierino di controllo per selezionare le nuove impostazioni.

DIFFICULTY (Difficoltà)
Scegliere uno degli otto livelli che vanno da molto facile a molto difficile. Utilizzare il tastierino di controllo per spostarsi a sinistra o a destra per far scorrere le opzioni di impostazione.

LIVES (Vite)
Selezionare da una a cinque vite per gioco.

CONTINUES (Continua)
Selezionare da zero a cinque continua.

SOUND MODE (Modalità del suono)
STEREO è l'impostazione sonora predefinita. Se Super Nintendo Entertainment System è collegato ad una televisione mono, oppure ad un VCR con un canale audio singolo, selezionare MONAURAL (Monoaurale).

CONTROL SETUP (Impostazione dei controlli)
Si possono assegnare le mosse della spada ad un pulsante qualsiasi del controllore.



Selezionare la mossa della spada da assegnare e premere il pulsante che si desidera utilizzare sul relativo controllore. Premere il pulsante START per uscire dalla modalità di impostazione dei controlli.

MUSIC TRACKS (Brani musicali)
Consente di ascoltare tutti i brani di musica neo-tecno prima di iniziare a giocare. Con il tastierino di controllo selezionare il numero del brano che si vuole ascoltare e premere il pulsante B. Selezionare il brano musicale 00 per interrompere la canzone corrente.

EXIT (Esci)
Consente di tornare alla schermata dei titoli.

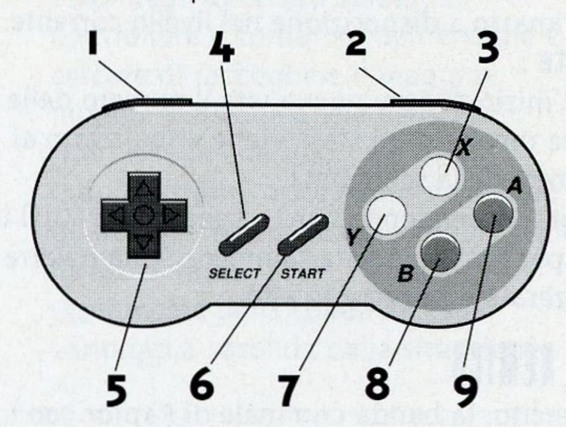
Nota: per tornare alle impostazioni originali, spegnere (OFF) il Super Nintendo Entertainment System e riaccenderlo (ON). Premere RESET (Ripristina) per avviare di nuovo il gioco senza cambiare le nuove impostazioni delle opzioni.

CONTROLLI DI X-KALIBER

Imparate ad utilizzare con padronanza la spada X-Kaliber per liberare Neo New York dal regno del terrore di Krux. Le mosse fondamentali sono: stoccata (pulsante A), parata (pulsante X), colpo violento (pulsante Y) e colpo tagliato (pulsante A e pulsante su contemporaneamente).

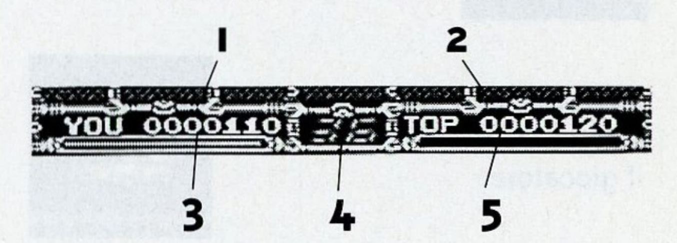
Con i suoi poteri interdimensionali, X-Kaliber possiede delle abilità uniche fino ad ora sconosciute. Premendo il pulsante L oppure R, X-Kaliber libera un fulmine di energia così potente da tagliare a metà un Morfo mutante.

Nota: le seguenti operazioni del controllore si riferiscono alle impostazioni predefinite dei pulsanti. Vedere Impostazione dei controlli nel menu Options (Opzioni) per cambiare le impostazioni del controllore.



1 Fulmine di energia (Attacco 3)
2 Fulmine di energia (Attacco 3)
3 Parata con spada (Guardia)
4 Pulsante inutilizzato
5 Camminare e accovacciarsi
6 Pausa
7 Colpo violento con spada (Attacco 1)
8 Salto
9 Stoccata (Attacco 2)

CONTROLLO DELLO STATO DEL GIOCATORE



SCORE (Punteggio):
indica il punteggio
TOP SCORE (Punteggio più alto):
indica il punteggio più alto dall'inizio del gioco.
THE ENERGY LEVEL (Livello di energia):
consente di misurare l'energia vitale di Slash, oppure, nella modalità duello, consente di misurare l'energia del giocatore 1.
OPPONENT'S ENERGY LEVEL (Livello di energia dell'avversario):
consente di misurare l'energia dell'avversario di Slash, oppure, nella modalità duello, consente di misurare l'energia del giocatore 2.

TIME (Tempo):
viene visualizzato sulla parte superiore dello schermo e consente di vedere quanto tempo è rimasto a disposizione nel livello corrente.

VITE :
All'inizio di ogni nuova vita il numero delle vite rimanenti di Slash viene visualizzato al centro della schermata.
Nota: Accendendo (On) e spegnendo (Off) il Super Nintendo Entertainment System verrà azzerato il punteggio alto.

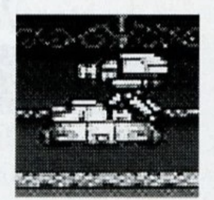
IL NEMICO

Esercito: la banda criminale di Raptor con i suoi fanti-robot impone la sua malvagità in ogni livello della missione. È la forza più debole ma più numerosa di Krux.

'Cyberdyne"



Navicelle a cuscino d'aria controllano le attività della zona.



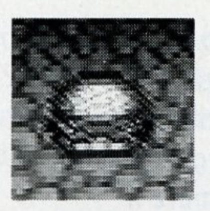
Navicelle laser pattugliano alcune aree per tenere lontano il giocatore.



Dispositivi di accumulazione di energia contengono degli elementi di energia speciali per reintegrare l'energia. Cercare le "Cyberdyne" nascoste per ottenere una vita extra.

Elementi di energia speciali:

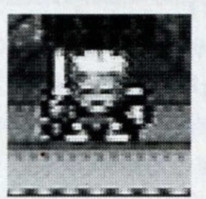
Bevande forniscono una piccola quantità di energia extra.



Hamburger fornisce una quantità moderata di energia.



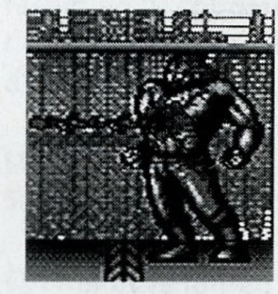
Carne fornisce la quantità massima di energia.



1-UP fornisce una vita extra.

I Morfi mutanti:
mediante la metamorfosi, le creazioni sperimentali del Dr. Blast ottengono la capacità di sferrare attacchi speciali.

LA BANDA CRIMINALE DI KRUX



Uomo Tatuato:
usa una spada a lungo raggio ed il suo tatuaggio rosa per gli attacchi speciali.



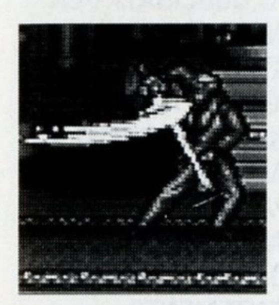
Uomo motosega:
si tratta di un apparecchio mutante dalla forma umana che si trasforma in una struttura robot con un braccio motosega.



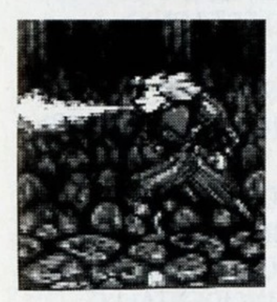
Kane:
porta un cappello e un bastone, utilizzate anche come armi mortali.



Dr. Blast:
è il creatore dei Morfi mutanti e vittima del suo stesso esperimento; si trasforma in un pericoloso scorpione volante.



Raptor:
il fratello smarrito di Slash possiede un'altra potente spada di Krux per lanciare una feroce sfida a duello.



Spuke:
quando sarà sconfitto, questo mutante acrobatico che respira gas, condurrà il giocatore a Alix e all'essere malvagio che affligge Neo New York.

L'ULTIMO BOLLETTINO DELLE NNYSF

State per intraprendere una delle più pericolose missioni delle NNYSF che siano mai state assegnate. Le forze di Krux non si fermeranno davanti a niente. Le stoccate, parate, i colpi violenti e colpi tagliati possono soltanto servire a guadagnare tempo per tenere temporaneamente lontani gli avversari malvagi. Dovete conoscere a fondo le abilità interdimensionali di X-Kaliber per conquistare la forza mortale di questa banda criminale intergalattica. Ricordate, ogni alieno seguace delle forze del male possiede delle informazioni che possono aiutare la vostra ricerca. Dovete sconfiggere ogni nemico e raccogliere tutte le informazioni necessarie prima di poter salvare Alix e far tornare la pace a Neo New York.

CONSIGLI STRATEGICI

- Utilizzare la parata per respingere i colpi degli avversari spietati.
- Controllare il contatore dell'energia e cercare di raccogliere il maggior numero possibile di elementi che riforniscono energia.
- Cronometrare i movimenti per evitare gli attacchi meccanici prevedibili delle difese di Krux.
- Ogni mossa della spada ha i suoi vantaggi a seconda della situazione.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.
Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.
Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

Precauzioni durante l'utilizzo

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

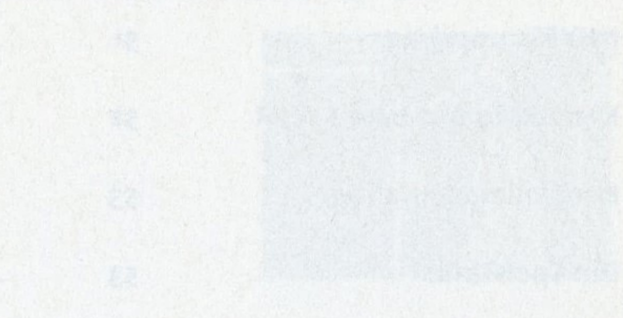
GARANZIA LIMITATA

"Sony Electronic Publishing garantisce all'acquirente originale di questo prodotto Sony Electronic Publishing, per un periodo di novanta (90) giorni dalla date d'acquisto, che questo Game Pak è libero da difetti di materiale e mano d'opera e consente, entro tale per iodo e a sua scelta, di ripararlo o sostitulrlo gratis. Spedlsci il prodotto con le spese di spedizione a tuo carico, insieme alla prova d'acquisto datata, all'indirizzo indicato qui sotto. Questa garanzia non sarà applicabile e sarà nulla se il difetto in questo prodotto Sony Electronic Publishing è stato causato da abuso, uso non ragionevole, trattamento improprio o negletto.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE GARANZIE E SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON SARA' RESPONSABILE O OBBLIGATA PER NESSUN 'ALTRA RAPPRESENTAZIONE O RICHIESTA DI QUALSIASI NATURA. QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA APPLICABLIE A QUESTO PRODOTTO SONY ELECTRONIC PUBLISHING, E GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIABILITA' E IDONEITA' AD UNO SCOPO PARTICOLARE E'LIMITATA AL PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI SPECIFICATO QUI SOPRA. SOGGETTO A QUANDO ESPOSTO PRECEDENTEMENTE, QUESTO PRODOTTO SONY ELECTRONIC PUBLISHING E' VENDUTO "COME E", SENZA ALCUAN GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA DI NESSUN TIPO SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON E' RESPONSABILE PER NESSUNA PERDITA O DANNO DI QUALSIASI TIPO RISULTANTE DALL'USO DI QUESTO PRODOTTO. IN NESSUN CASO, SONY ELECTRONIC PUBLISHING SARA' RESPONSABILE PER DANNI INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI RISUL TANTI DAL POSSESSO, USO O MAL FUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO DI SOFTWARE.

Alcuni paesi non permettono limiti sulla durata della garanzia e'o sulle esclusioni o sui limiti dei danni consequenziali, per cul i limiti e/o esclusioni su esposti potrebbero non essere applicabill a te. Questa garanzia ti dà un diritto legale specifico, e potresti avere altri diritti che variano da paese a paese."

ITALY
Columbia Tristar Home Video SPA
Via Flaminia 872
00191 Rome
Italy
Hotline: CTHV (ITALY) Hotline
33 36 359



INNEHÅLL

X-KALIBER 2097

Året är 2097 e.Kr. Det vardagliga livet som vi känner det har stannat upp. Inga jobb att gå till. Inga parker att promenera i. Länder och städer har erövrats av krigsherrar som delat upp jordklotet mellan sig.



Raptor regerar i Neo New York med sin armé av blodtörstiga Morphar — muterade monster som skapats av Dr. Blast, en av de vetenskapsmän som arbetar åt honom. Men en man står mellan Raptor och maktfullkomligheten — Slash!

Slash är en av de två överlevande medlemmarna av Neo New Yorks Special Forces, en av två agenter som Raptor inte kan skaka av sig — eller korrumpera. Beväpnad med X-Kaliber, ett sägenomspunnet svärd som kan avfyra blixtar, kan Slash på egen hand skära Raptors morphar i småbitar. Så om Raptor inte kan komma åt Slash kan han i alla fall försöka få tag i hans svärd. Kosta vad det kosta vill.





Alix, den världsberömda kvinnliga agenten, är Slashs partner och den andra återstående medlemmen av Special Forces som leder en revolution för att störta Raptor. Raptors följeslagare, Kane,

har kidnappat henne eftersom han vet att Slash snart kommer att följa efter — med X-Kaliber.

Då kommer Raptor att ha de tre saker han alltid velat ha: kontrollen över Neo New York, ett svärd som är kraftfullare än hans eget och Slashs huvud på ett fat.

Men så enkelt går det kanske inte. Slash svingar sig genom Raptors yttre försvar och förgör alla morphar som kommer i hans väg. Varje gång en morph möter sitt öde får han tag i information och upptäcker något mystiskt. Morpharna är alltför sofistikerade för att ha blivit skapade genom genmanipulation av Raptor och Blast — det måste finnas en annan förklaring. Men vilken?

Slash möter Raptor i den stora slutstriden — eller är det inte slut? Slash lär sig den första i en serie av chockerande sanningar: Raptor är hans egen tvillingbror som försvann när han var pojke. Det inträffade i den ödesdigra explosion som inträffade när de båda höll på att utforska New Yorks kloaksystem. När Slash kvicknade till var Raptor borta. Och där, glittrande under ruinerna, låg X-kaliber.

Till slut är Raptor slagen och hans ondska bruten, precis som om en förtrollning hade släppt. Men Slashs arbete är inte färdigt: han möter den underliga morphen Spuke. Spuke leder honom till en större och mer chockerande sanning — Krux.

Krux är den verkliga makten bakom tronen — ett ohyggligt inter-dimensionellt monster, ledarnas ledare! Han övervakar Jorden för en intergalaktisk liga — Raptor utförde bara Krux order.

Krux hemplanet var redan överbefolkad, förorenad och ödelagd. Han behövde nytt territorium att erövra. Med hjälp av Dr. Blasts okontrollerade experiment kunde Krux ta sig genom den dimensionella barriären och befrämja sin plan för världsomspännande korruption.



Kloakexplosionen hjälpte Krux att för första gången ta sig till vår dimension — det var då han tog Raptor och omvände honom till ondskan. Men i villervallan efter explosionen råkade han lämna något efter sig: ett vapen. Hans ovärdeliga svärd. Och, eftersom det kommer från Krux hemplanet är det den enda tingest som kan skada honom, det enda han fruktar — X-Kaliber.

Under tiden har Krux Alix i sina klor. Han använder henne som lockbete för att lura Slash i fällan. När Special Forces-agenterna är ur världen kommer hans morphar att ha fullständig kontroll över inte bara New York, utan hela världen. Det enda som kan stoppa honom är X-Kaliber.

Men X-Kaliber är i Slashs händer. Och han släpper inte taget.

NNYSFS UPPDRAG

Som en medlem av Neo New York Special Forces måste du rädda din partner Alix från den ondskefulle krigsherren Krux. För att komma till Alix måste du slåss mot de onda medlemmarna av en mäktig intergalaktisk liga som inte backar för någonting när det gäller att återta X-Kaliber till sin obarmhärtige maktgalne ledare.

KOMMA IGÅNG MED SPELET

STARTA SPELET

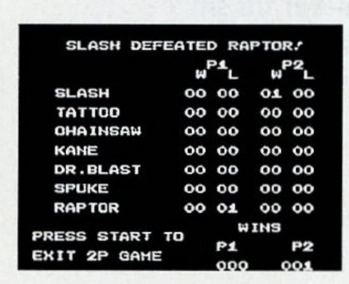
Sätt in din Game Pak och slå PÅ systemet. En förhandsvisning av X-Kaliber visas på skärmen.
Obs: Du kan när som helst avbryta förhandsvisningen genom att trycka på START, så visas titelskärmen.



Inställningar för en spelare:
1-player (1 spelare) är spelets grundinställning, så du kan börja spela direkt genom att trycka på valfri knapp.
Inställningar för två spelare:



a) Flytta med hjälp av knappen SELECT eller riktningskontrollen markören till alternativet 2 Player Duel (2 spelare) och tryck på valfri knapp, så visas skärmen Player Select (Välj spelare).
b) Markera med hjälp av riktningskontrollen den figur du vill använda och tryck sedan på valfri knapp (utom START). Spelet startar så fort båda spelarna har valt sina figurer.



Efter varje spel visas resultatet för varje figur på skärmen RESULT (RESULTAT). Du kan avsluta inställningen för två spelare och starta ett spel för en spelare, eller gå tillbaka till skärmen CHARACTER SELECT (VÄLJA FIGUR) genom att trycka på valfri knapp och starta ett nytt spel för två spelare.

ÄNDRA SPELINSTÄLLNINGARNA



Om du vill ändra spelinställningarna innan du startar spelet kan du flytta markören till OPTIONS (ALTERNATIV) med knappen SELECT eller med riktningskontrollen och sedan trycka på valfri knapp. Välj dina nya inställningar med hjälp av riktningskontrollen.

DIFFICULTY (SVÅRIGHETSGRAD)

Välj en av åtta svårighetsgrader. Bläddra genom de olika inställningarna genom att trycka vänster eller höger på riktningskontrollen.

LIVES (LIV)

Välj från ett till fem liv per spel.

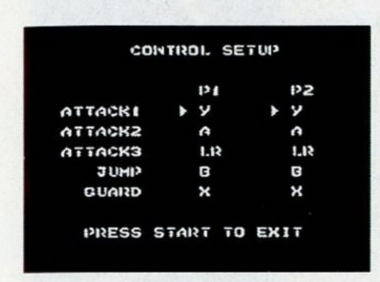
CONTINUES (OMSTART)

Välj från noll till fem omstarter.

SOUND MODE (LJUDINSTÄLLNING)

Spelets grundinställning är STEREO (STEREO). Om din Super Nintendo Entertainment System är kopplad till en TV utan stereoljud, eller genom en enskild ljudkanal på din videobandspelare, ska du välja MONAURAL (MONO).

CONTROL SETUP (KONTROLLINSTÄLLNING)
Du kan låta valfri knapp bestämma dina svärdsrörelser på din spelkontroll.



Välj aktuell svärdsrörelse och tryck sedan på aktuell knapp på din kontrollenhet. Du avslutar inställningen genom att trycka på START.

MUSIC TRACKS (MUSIK)
Här kan du lyssna på alla Neo-Techno-låtarna innan du spelar spelet. Markera med hjälp av riktningskontrollen numret på den låt du vill lyssna på och tryck sedan på knapp B. Du avbryter den aktuella låten genom att välja nummer 00.

EXIT (AVSLUTA)
Visar titelskärmen.

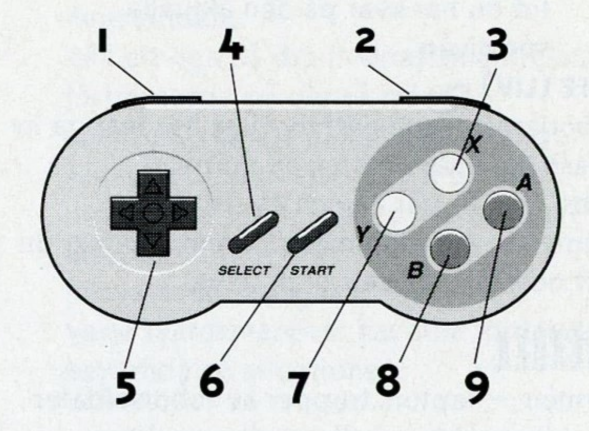
Obs: Vill du återgå till originalinställningarna måste du slå AV ditt Super Nintendo Entertainment System och sedan slå PÅ det igen. Vill du starta spelet utan att ändra dina nya inställningar trycker du på RESET.

KONTROLLERA X-KALIBER

Bemästra ditt svärd X-Kaliber och använd det för att befria Neo New York från Krux terrorregim. Grundrörelserna är stöt (knapp A), parering (knapp X), bredsida (knapp Y) och hugg (A + UPPÅT).

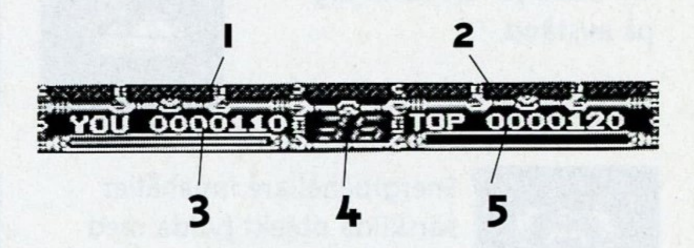
X-Kalibers inter-dimensionella krafter ger svärdet unika egenskaper som är okända i vår värld. Genom att trycka på knapparna VÄNSTER eller HÖGER avlossar X-Kaliber en energiblixt som kan skära en muterad morph i två delar.

Obs: Följande knappar på spelkontrollen gäller grundinställningarna. Se CONTROL SETUP (KONTROLLINSTÄLLNINGAR) i menyn Options (Alternativ) om du vill ändra inställningarna för din spelkontroll.



1 Energiblixt (ATTACK 3)
2 Energiblixt (ATTACK 3)
3 Parera (GUARD)
4 Knapp som inte används
5 Gå & ducka
6 Paus
7 Bredsida (ATTACK 1)
8 Hoppa
9 Stöt (ATTACK 2)

DIN SPELSTATUS



1 **SCORE (POÄNG) —** Visar dina poäng.
2 **TOP SCORE (HIGH SCORE) —** Högsta antal poäng sedan spelet startades.
3 **THE ENERGY LEVEL (ENERGINIVÅ) —** Mäter Slashs livskraft eller, i inställning för två spelare, livskraften för spelare 1.
4 **OPPONENT'S ENERGY LEVEL (MOTSTÅNDARENS ENERGINIVÅ) —** Mäter Slashs motståndares livskraft eller, i inställning för två spelare,

livskraften för spelare 2.

5 **TIME (TID) —**
Överst på skärmen ser du hur mycket tid du har kvar på den aktuella spelnivån.

LIFE (LIV) —
I början av varje nytt liv visas hur många liv Slash har kvar i mitten av skärmen.
Obs: Om du slår PÅ och AV ditt Super Nintendo Entertainment System kommer du att nollställa spelets high score.

FIENDEN

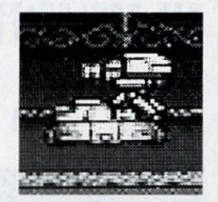
Armén — Raptors trupper av robotsoldater sprider ondskan i alla stadier av ditt uppdrag. De är Krux svagaste men mest omfattande styrkor.

Cyberdyner



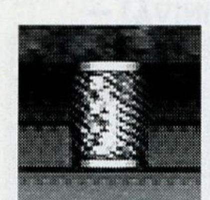
Svävande robotar övervakar aktivitet i området.

Laserrobotar patrullerar vissa områden för att hålla dig på avstånd.



Energibehållare innehåller särskilda objekt fyllda med livskraft som kan återställa din energinivå. Håll utkik efter gömda Cyberdyner med särskilda objekt som kan ge dig ett extra liv.

Särskilda objekt med livskraft:



Dryck ger dig en liten mängd extra energi.



Hamburgare ger dig en måttlig mängd energi.



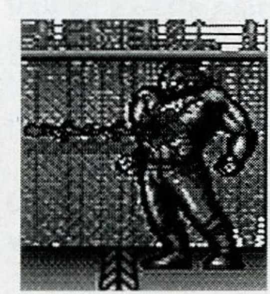
Kött ger dig maximalt med energi.



1-UP ger dig ett extra liv.

De muterade morpharna —
Dr. Blasts experimentella skapelser får en mängd olika anfallsmöjligheter när de genomgår en metamorfos.

KRUX LIGA



Tattoo —
Använder ett svärd med lång räckvidd och sin tatuering av en ros för särskilda anfall.



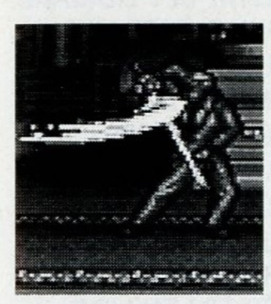
Chainsaw —
En muterad maskin i människohamn förvandlas till ett robotskelett med en motorsågsarm.



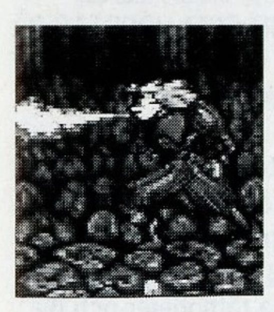
Kane —
Bär hatt och käpp som även är livsfarliga vapen.



Dr. Blast —
Skaparen av de muterade morpharna och ett offer för sina egna experiment. Kan förvandla sig till en farlig flygande skorpion.



Raptor —
Slashs försvunna bror håller ett annat av Krux mäktiga svärd som bäddar för en våldsam duell.



Spuke —
När han är besegrad kommer den här akrobatiska, gasandande mutanten leda dig till Alix och den ondskefulla varelse som hemsöker Neo New York.

SAMMANDRAG AV NNYSFS UPPDRAG

Du står i färd med att acceptera det mest livsfarliga NNYSF-uppdraget någonsin. Krux trupper väjer inte för någonting. Dina stötar, pareringar, hugg och bredsidor kan bara ge dig tillräcklig tidsfrist för att hålla tillbaka dina ondsinta elaka motståndare ett litet tag. Du måste bemästra X-Kalibers inter-dimensionella egenskaper och övervinna denna dödliga intergalaktiska liga.

Kom ihåg att alla ondskefulla motståndare har information som kan hjälpa dig med ditt uppdrag. Du måste förgöra varje fiende och samla all nödvändig information innan du kan rädda Alix och återställa freden i Neo New York

STRATEGITIPS

- Använd pareringskommandot för att avvärja hugg från dina outtröttliga motståndare.
- Håll ett öga på din livskraftsmätare och försök samla på dig så många energipåfyllande objekt som möjligt.
- Anpassa dina rörelser så att du kan undvika de förutsägbara mekaniska attackerna från Krux försvarsanordningar.
- Varje svärdsmanöver har sina fördelar, beroende på situationen.

EPILEPSIVARNING

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ıfråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.
Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela.
Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta OMEDELBART spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 - 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

BEGRÄNSAD GARANTI

"Sony Electronic Publishing garanterar den ursprunglige köparen av denna Sony Electronic Publishing-produkt, för en period av nittio (90) dagar från inköpsdatumet, att denna Game Pak är fri från material- och tillverkningsdefekter och samtycker till att, inom denna period och enligt eget gottfinnande, antingen reparera eller byta ut den utan kostnad. Frankera och sänd produkten, tillsammans med daterat inköpsbevis till adressen nedan. Denna garanti gäller ej och är ogiltig on defekten hos denna Sony Electronic Publishing-produkt orsakats av missbruk, oresonligt bruk, misshandel eller slarv.
DENNA GARANTI ERSÄTTER ALLA ANDRA GARANTIER OCH INGA ANDRA PRESENTATIONER ELLER KRAV BINDER ELLER FÖRPLIKTAR SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ALLA IMPLICITA GARANTIER SOM GÄLLER DENNA MJUKVARU-PRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER GÄLLANDE FÖRSÄLJNINGSBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖRETT SPECIELLT ÄNDAMÅL, BEGRÄNSAS TILL NITTIO-DAGS (90) PERIODEN OVAN. UNDERKASTAT DET TIDIGARE NÄMNDA, SÄLJS DENNA SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUKT "I NUVARANDE SKICK", UTAN UTRYCKLIGA ELLER IMPLICITA GARANTIER AV NÅGOT SLAG OCH SONY ELECTRONIC PUBLISHING ÄR EJ ANSVARIGA FÖR FÖRLUST ELLER SKADOR AV NÅGOT SLAG ORSAKAT AV DENNA PRODUKTS BRUK. UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ÄR SONY ELECTRONIC PUBLISHING ANSVARIGA FÖR TILLFÄLLIGA ELLER ÅTFÖLJANDE SKADOR SOM UPPSTÅR PÅ GRUND AV INNEHAV, BRUK ELLER FEL HOS DENNA MJUKVARU-PRODUKT.

Vissa länder tillåter loke tidsbegränsade garantier och/eller undantag eller begränsningar av åtföljande skador så begränsningarna och/eller undantagen ovan kanske inte gäller dig. Garantin ovan ger dig specifika, lagliga rättigheter och du kan också ha andra rättigheter som kan variera från land till land."

SWEDEN
Sony Music Entertainment (Sweden)
Mariehallsvagen 40
Bromma
Sweden

NORWAY
Sony Music Entertainment (Norway) AS
Ostre Aker Vei 19
0581 Oslo
Norway

SISÄLLYSLUETTELO

X-KALIBER 2097

Eletään armon vuotta 2097. Eläminen on pysähtynyt paikoilleen. Ei ole töitä, missä käydä. Ei puistoja, missä kulkea. Sotapäälliköt ovat jakaneet maapallon keskenään ja nielaisseet sen maat ja kaupungit.



Raptor hallitsee uutta New Yorkia, Neo New Yorkia, verenhimoisene morfiarmeijoineen - Dr. Blastin, Raptorin palveluksessa olevan tiedemiehen luomien, muotoaan muuttavien mutanttien avulla. Raptorin ja ehdottoman vallan välissä on kuitenkin vielä yksi mies — Slash!

Slash on toinen Uuden New Yorkin Erikoisjoukkojen, Neo New York Special Forcesin eli NNYSF:n, henkiinjäänyt jäsen ja toinen kahdesta agentista, joista Raptor ei ole päässyt eroon - tai onnistunut lahjomaan. X-Kaliber - tarunomainen, salamoiva miekka - lyömättömänä aseenaan Slash pystyy silppuamaan Raptorin morfit toisella kädellään. Koska Raptor ei siis pysty hoitelemaan Slashia, hänen on saatava haltuunsa tämän ase. Mihin hintaan tahansa.



Slashin kumppanina on Alix, maailmanmaineen saavuttanut naisagentti ja toinen Special Forcesin jäljelläoleva



agentti, joka johtaa Raptorin hirmuvaltaa vastaan tähdättyä vallankumousta. Raptorin kätyri Kane on kidnapannut Alixin tietäen Slashin tulevan pian noutamaan tätä - X-Kaliber mukanaan.

Tämän jälkeen Raptor on saanut kolme viimeistä asiaa järjestetyiksi niin kuin on aina toivonutkin: Hän on saavuttanut yksinvallan Neo New Yorkissa, saanut omia aseitaan mahtavamman miekan ja Slashin pään lautasella.

Tämän saavuttaminen on kuitenkin kaikkea muuta kuin helppoa. Slash raivaa tiensä Raptorin ulompien puolustuslinjojen lävitse nujertaen jokaisen tielleen osuvan morfin. Aina voittaessaan jonkun näistä hän saa tältä lisätietoja ja yllättyy. Nämä morfit ovat liian kehittyneitä voidakseen olla Raptorin ja Blastin geenimanipulaation tulosta - asiaan on oltava toinen selitys. Mutta mikä?

Slash kohtaa Raptorin lopullisessa välienselvittelyssä - vai onko se sitä? Slash kokee ensimmäisen monista kohahduttavista yllätyksistä: Raptor on hänen oma kaksoisveljensä, joka on kadonnut jo poikaiässä. Tämä tapahtui kohtalokkaassa räjähdyksessä heidän ollessaan kaksistaan seikkailemassa New Yorkin maanalaisessa viemäriverkostossa... Slashin tultua tajuihinsa Raptor oli kadonnut. Ja tilalla kiilteli X-Kaliber raunioiden seassa.

Lopultakin Raptor on kukistunut. Hänen ilkeytensä on kadonnut kuin taikaiskusta. Slashin urakka ei ole kuitenkaan vielä loppunut: Hän kohtaa toisen omituisen morfiapurin, Spuken. Spuke ohjaa hänet edellistäkin suuremman, mullistavan uutisen - Kruxin - jäljille.

Krux on hirmuvallan varsinainen taustavoima - vastenmielinen, interdimensionaalinen hirviö, johtajien johtaja! Hän valvoo maapallolle lähettämäänsä, linnunradalta toiselle liikkuvaa roskajoukkoa, ja Raptor on vain toteuttanut hänen käskyjään!



Kruxin oma kotimaa oli jo ylikansoittunut, saastunut ja raunioitunut. Hän tarvitsi uutta aluetta kykyjensä esittämiseen. Dr. Blastin salaisten kokeiden avulla Krux pystyi katkomaan ulottuvuuksien sidokset ja aloittamaan maailmanlaajuisen korruptioretkensä.

Viemäristöräjähdyksessä Krux onnistui läpäisemään ulottuvuusesteet ensi kertaa, ja hän sai Raptorin valtaansa muuntaen hänet ilkiöksi. Räjähdyksen jäljiltä Kruxilta jäi paikalle kuitenkin jotain: Ase. Hänen ylistetty miekkansa. Koska miekka on peräisin Kruxin kotimaailmasta, se on ainoa esine, jolla hänet voidaan taltuttaa ja ainoa asia, jota hän pelkää: X-Kaliber.

Nyt Kruxilla on kuitenkin Alix kynsissään. Hän käyttää Alixia houkutellakseen Slashin ansaan. Saadessaan Special Forcesin agentit lopultakin tieltään hänen morfirotunsa ei pääse hallitsemaan pelkästään New Yorkia, vaan koko maailmaa. Tämän ainoana esteenä on X-Kaliber.

Mutta X-Kaliber on Slashin hallussa. Eikä hän aio luopua siitä.

NNYSF-PELASTUSRETKIKUNTA

Neo New York Special Forcesin jäsenenä sinun on pelastettava nyt Alix-kumppanisi ilkeän Kruxin kynsistä. Onnistuaksesi joudut taistelemaan suuren linnunratainvälisen roskajoukon ilkimyksiä vastaan, jotka eivät kaihda keinoja saadakseen X-Kaliberin palautetuksi taipumattomalle, vallanhimoiselle johtajalleen.

VALMISTAUTUMINEN

PELIN ALOITTAMINEN

Työnnä pelikasetti paikoilleen ja kytke konsolin virta päälle (asentoon ON). X-Kaliberin johdantoruutu ilmestyy näyttöön. Huom! Voit keskeyttää pelin johdannon milloin tahansa painamalla peliohjaimesi START-painiketta siirtyäksesi pelin otsikkoruutuun.



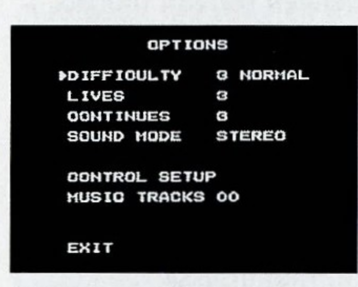
Yhden pelaajan etsintäretki:
Koska oletusalkuasetuksina on juuri 1-player (Yksinpelaaja), painat vain jotakin painiketta halutessasi aloittaa pelin.
Kahden pelaajan kamppailut:



a) Käytä SELECT-painiketta tai peliohjaintasi siirtääksesi kohdistimen 2 Player Duel (2 pelaajan ottelu) -option kohdalle ja paina mitä painiketta tahansa saadaksesi esiin Player Select (Pelaajien valinnat) -ruudun.
b) Käytä peliohjaintasi korostaaksesi haluamasi pelihahmon ja paina tämän jälkeen mitä painiketta tahansa (Start-painiketta lukuunottamatta).



Kaksinkamppailu alkaa heti molempien pelaajien valittua pelihahmonsa. Jokaisen kaksinkamppailun jälkeen kummankin pelihahmon saavuttamat pisteet esitetään RESULT (Tulokset)-ruudussa. Voit painaa painiketta START poistuaksesi kahden pelaajan tilasta aloittaaksesi pelin Yksinpelaaja-tilassa tai painaa mitä muuta painiketta tahansa palataksesi CHARACTER SELECT (Pelihahmon valinta) -ruutuun aloittaaksesi uuden kahden pelaajan pelin.



Pelioptioiden muuttaminen

Halutessasi muuttaa pelin alkuasetuksia ennen pelin aloittamista, käytä SELECT-painiketta tai peliohjaintasi siirtääksesi kohdistimen otsikkoruudun OPTIONS-kohtaan ja paina sitten mitä painiketta tahansa. Optiovalikko ilmestyy ruutuun. Valitse peliohjaimesi avulla uudet alkuasetukset.

DIFFICULTY (Vaikeusaste)
Valitse pelin vaikeustaso kahdeksasta vaihtoehdosta, jotka on esitetty järjestyksessä helpoimmasta vaikeimpaan. Siirry peliohjaimesi avulla vasempaan tai oikealle vierittääksesi tarjolla olevat asetusoptiot lävitse.

LIVES(Elämät)
Valitse peliisi yksi - viisi elämää.

CONTINUES(Jatkot)
Valitse peliin nollasta viiteen jatkomahdollisuutta.

SOUND MODE
STEREO (Äänitila)(Stereo) on äänentoiston perusalkuasetuksena. Jos Super Nintendo Entertainment Systemisi on liitetty stereottomaan televisioon tai käytät yksittäistä VCR-kanavaa, sinun on valittava MONAURAL.

CONTROL SETUP (Ohjailuasetukset)
Voit valita miekkailuliikkeisiin mitkä painikkeet tahansa peliohjaimestasi.



Valitse siirrettäväksi haluamasi miekkailuliike ja paina sitten painiketta, jota haluat käyttää siihen ohjaimessasi. Paina tämän jälkeen Start-painiketta poistuaksesi ohjainten asetustilasta.

MUSIC TRACKS (Musiiinvalinta)
Pystyt kuuntelemaan kaikki NeoTechno-kappaleet ennen pelin aloittamista. Valitset vain peliohjaimellasi kappaleen numeron, jota haluat kuunnella, ja painat painiketta B. Valitsemalla levyn oo saat senhetkisen kappaleen päättymään.

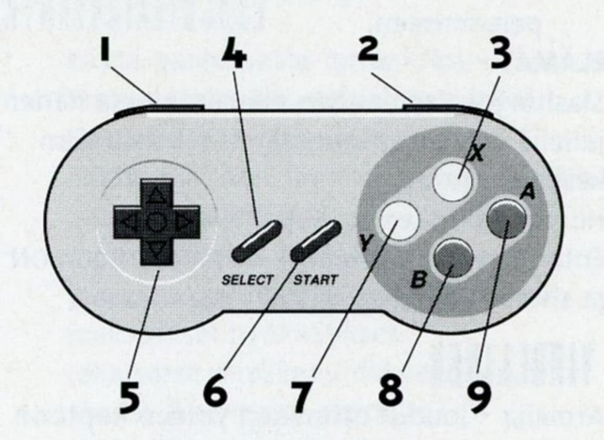
EXIT (Poistu)
Tästä pääset palaamaan otsikkoruutuun.

Huom! Halutessasi palauttaa alkuperäiset alkuasetukset käännät Super Nintendo Entertainment Systemisi virran asentoon OFF, ja sen jälkeen uudestaan asentoon ON. Sitten painat RESET käynnistääksesi pelin uudelleen vaihtamatta optioasetuksia.

X-KALIBERIN OHJAIMET

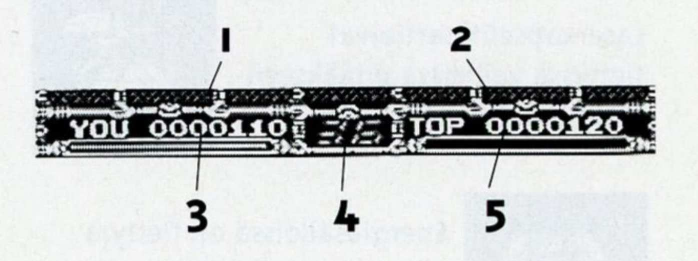
Opettele hallitsemaan X-Kaliberia mestarin tavoin vapauttaaksesi Neo New Yorkin Kruxin hirmuvallasta. Miekan perusliikkeet ovat pisto (painike A), torjunta (painike X), heilautus (painike Y) ja lyönti (A ja Ylös). X-Kaliber ennennäkemättömät, ainutlaatuiset kyvyt ovat aseen interdimensionaalisten voimien ansiota. Painaessasi painiketta L tai R X-Kaliber päästää valloilleen energiapurkauksen, jonka voima riittää morfimutantin halkaisemiseen.

Huom! Seuraavissa ohjaimen käyttöohjeissa oletetaan, että käytät painikkeiden oletusalkuasetuksia. Katso kohtaa CONTROL SETUP (Ohjainten asetukset) valikosta Options (Optiot) halutessasi muuttaa ohjaimesi asetuksia.



1 Energiapurkaus (Hyökkäys 3)
2 Energiapurkaus (Hyökkäys 3)
3 Miekkapareeraus (Torjunta)
4 Käyttämätön painike
5 Kävele & kumarru
6 Tauko
7 Miekan heilautus (Hyökkäys 1)
8 Hyppy
9 Pisto miekalla (Hyökkäys 2)

PELITILANTEEN TARKASTUS



1. **SCORE (Pisteet) –**
   Esittää pistetilanteesi
2. **TOP SCORE (Huippupisteet) –**
   Suurin pistemäärä pelin alusta lukien.
3. **THE ENERGY LEVEL (Energiataso) –**
   Mittaa Slashin tai, kahden pelaajan kamppailussa, Pelaajan 1 elinvoimaa.
4. **OPPONENT'S ENERGY LEVEL (Vastapuolen energiataso) –**
   Mittaa Slashin vastapuolen tai, kahden pelaajan kamppailussa, Pelaajan 2 elinvoimaa.
5. **TIME (Aika) –**
   Tarkista ruudun ylälaidasta, paljonko aikaa sinulla on jäljellä tason pelaamiseen.

ELÄMÄT -

Slashin jokaisen uuden elämän alussa hänen jäljellä olevien elämiensä määrä esitetään keskellä ruutua.

Huom! Kääntäessäsi Super Nintendo Entertainment Systemisi virran asentoon ON ja sitten OFF huippupisteet nollautuvat.

VIHOLLINEN

Armeija - Joudut ottamaan yhteen Raptorin jalkamiesrobottien roskajoukon kanssa retkesi kaikissa vaiheissa. Tämä on Kruxin heikoin, mutta lukumäärältään suurin apurijoukko.

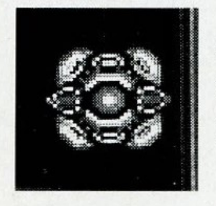
Kyberneettiyksiköt



Ilmatyynykapselit valvovat alueen tapahtumia.



Laserkapselit partioivat tietyissä vaiheissa pitääkseen sinut loitolla.

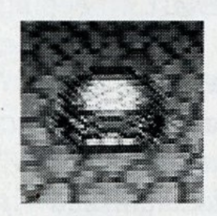


Energiasäilöissä on tiettyjä elinvoimayksiköitä energiasi palauttamiseksi. Etsi piilotettuja Kyberneettiyksiköitä, joiden erikoissisällöstä saat aina lisäelämän.

Elinvoiman erikoistarvikkeet:



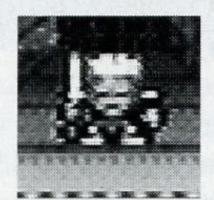
Virvokkeista saat hieman lisäenergiaa.



Hampurilaisesta saat kohtalaisen paljon energiaa.



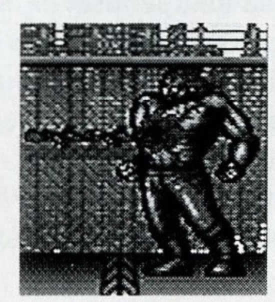
Lihasta saat maksimimäärän energiaa.



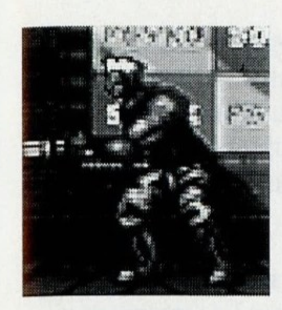
1-UP merkitsee lisäelämää.

Morfimutantit —
Dr. Blastin koeluomuksilla on erilaisia, muodonvaihdoksiin perustuvia erikoisominaisuuksia hyökätessään.

KRUXIN ROSKAJOUKKO



Tattoo -
Käyttää pitkälle yltävää miekkaa ja ruusutatuointiaan erikoishyökkäyksissään.



Moottorisaha - Ihmishahmoinen konemutantti pienenee kooltaan luurankorobotiksi, jonka käsivartena on moottorisaha.



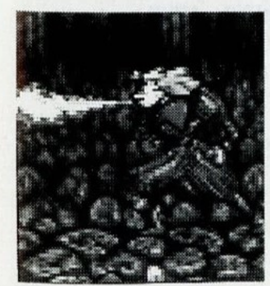
Kane — Käyttää kahta tappavaa asetta, hattua ja rottinkikeppiä.



Dr. Blast — Morfimutanttien luoja ja omien kokeilujensa uhri, joka muuttuu vaaralliseksi lentäväksi skorpioniksi.



Raptor — Slashin kauan sitten kadonnut veli on saanut Kruxilta toisen voimakkaan miekan pystyäkseen haastamaan tunkeutujat raivokkaisiin kaksintaisteluihin.



Spuke — Voittaessasi tämän akrobaattisen, kaasuja puhaltavan mutantin hän johtaa sinut Alixin ja Neo New Yorkin kiusanhengen luo.

NNYSF-RETKIKUNNAN LÄHTÖTILANTEEN SELOSTUS

Olet juuri aloittamassa kaikkien aikojen vaarallisinta NNYSF-etsintäretkeä. Kruxin joukkoja ei pysäytä mikään. Pistoistasi, torjunnoistasi, iskuistasi ja heilautuksistasi saat vain armonaikaa raivoisien vastustajiesi pidättelemiseksi toistaiseksi. Sinun on hallittava X-Kaliburin interdimensionaaliset kyvyt pystyäksesi taltuttamaan tämän linnunradan toiselta puolelta saapuneen vaarallisen roskaväen voiman.
Muista, että jokaisella vihollisen apurilla on tietoja, joista saat apua retkellesi. Sinun on voitettava jokainen vihollinen ja hankittava kaikki tarvittavat tiedot, ennenkuin pystyt pelastamaan Alixin ja palauttaamaan rauhan Neo New Yorkiin.

STRATEGIAVIHJEET

- Käytä pareerausta torjuaksesi taipumattomien vastustajiesi iskut.
- Seuraa elinvoimamittariasi ja yritä kerätä mahdollisimman paljon energiaa palauttavia esineitä.
- Ajoita liikkeesi välttääksesi Kruxin puolustuksen helposti ennustettavat, mekaaniset hyökkäykset.
- Jokaisessa miekkailuliikkeessä on omat etunsa tilanteesta riippuen.

VAROITUS EPILEPSIASTA

Lue ennen kuin käytät tätä videopelijärjestelmää itse tai annat lastesi käyttää sitä.

Joillakin ihmisillä on taipumus, jonka vuoksi he voivat saada epileptisen kohtauksen tai menettää tajuntansa joutuessaan alttiiksi tietyille vilkkuville valoille tai valokuvioille normaaleissa arkielämän tilanteissa. Tällainen henkilö saattaa kokea kohtauksen katsellessaan tietynlaisia televisiokuvia tai pelatessaan tiettyjä videopelejä. Näin voi käydä, vaikka kyseisellä henkilöllä ei olisikaan havaittu epilepsiaa ja hänellä ei olisi aiemmin ollut epilepsiakohtauksia.

Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epileptisiä oireita (kohtaus tai tajunnan menetys) vilkkuvalle valolle altistumisen seurauksena, kysy lääkärin neuvoa ennen pelien pelaamista.

Suosittelemme, että vanhemmat valvovat lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja käänny lääkärin puoleen, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista peliä pelatessa: huimausta, näkökyvyn heikkenemistä, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.

KÄYTÖN AIKANA NOUDATETTAVAT VAROTOIMENPITEET

- Älä seiso liian lähellä ruutua. Istu riittävän kaukana televisioruudusta, mieluiten niin kaukana kuin johto riittää.
- Pelaa pelejä pienellä televisioruudulla, jos mahdollista.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai kun et ole nukkunut riittävästi.
- Pidä huolta, että huone, jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Pidä pelin aikana vähintään 10-15 minuutin tauko kerran tunnissa.

Rajoitettu takuu

"Sony Electronic Publishing takaa tämän Sony Electronic Publishing tuotteen alkuperälselle ostajalle yhdeksänkymmenen (90) päivän ajaksl ostopäivästä, että tämä pelikasetti on vapaa materiaali ja työn laatuviolsta ja hyväksyy, sen ajanjakson sisällä ja sen optlossa, joko korjata tai vaihtaa se maksuttomasti. Lähetä tuote postimaksutta, yhdessä ostopäivätakuun kanssa, alapuolelia mainittuun osoitteeseen. Tämä takuu oi oie sovellettavissa ja on mitätön, jos vika tässä Sony Electronic Publishing tuotteessa on alheutunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärlnkäslttelystä tai huolimattomuudesta johtuen.

TÄMÄ TAKUU ON KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN SIJASTA JA EI MINKÄ HYVÄNSÄ LUONTEISEN MITKÄÄT MUUT ESITTÄMISET TAI VAATIMUKSET TULE SITOMAAN TAI VELVOITTAMAAN SONY ELECTRONIC PUBLISHING, MITKÄ TAHANSA IMPLIKOIDUT TAKUUT SOVELLETTAVISSA TÄHÄN PEHMOTUOTTEESEEN, SISÄLTÄEN KAUPPAVALMIUDEN JA SOPIVUUDEN TAKUUT MÄÄRÄTYLLE TARKOITUKSELLE, OVAT RAJOITETUT YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJANJAKSOLLE KUTEN EDELLÄ TÄSMENNETTY. KOHDE EDELLISEEN, TÄMÄ SONY ELECTRONIC PUBLISHING TUOTE ON MYYTY "KUTEN SE ON", ILMAN MINKÄÄNLAISTA ILMENTÄVÄÄ TAI IMPLIKOITUA TAKUUTA, JA SONY ELECTRONIC PUBLISHING EI OLE VASTUUSSA MINKÄÄNLAISIIN MILLAISIIN MENETYKSIIN TAI VAHINKOIHIN TAHANSA, JOTKA OVAT TULOKSENA TÄMÄN TUOTTEEN KÄYTÖSTÄ. SONY ELECTRONIC PUBLISHING EI TULE MISSÄÄN TAPAUKSESSA OLEMAAN VELVOLLINEN TÄMÄN PEHMOTUOTTEEN SATUNNAISISTA TAI OMISTUKSESTA, KÄYTÖSTÄ TAI TOIMINTAHÄIRIÖSTÄ OLEVISTA SEURAUKSISTA JOHTUVISTA VAHINGOISTA.

Muutamat meat eivät salii rajoituksia kuten, miten kauan takuu on voimassa ja/tai polkkeuksia tai rajoituksla johtuen vahingoista, joten edellä mainitut vastuun rajoltukset ja/tai poikkeukset eivät saata soveltua sinulle. Edellä mainittu takuu antaa sinulle erltyisen laillisen oikeuden, ja sinuilla saattaa myös olla muita olkeuksla, jotka vaihtelevat maasta toiseen."

FINLAND

Sony Music Entertainment OY
Ahventie 4b (PL 12)
02171 Espoo
Finland

DENMARK

Sony Music Entertainment A/S
Vognmagergade 7
1120 Copenhagen K
Denmark

CREDITS

Programming courtesy of Toshiba EMI

Produced for Activision by Tom Sloper and Kelly Rogers

Story and on-screen text written by Mark London Williams

Testing by Lobotomy and Chris Campbell

MIDI Editing by Ali Lexa and UBIK Musik Productions

Player's guide by Veronica Milito

Package by TDC Group

Cover Art by Joe Spencer

Special Thanks to: Bill Swartz, Mika Kawamura, Alan Gershenfeld, John Spinale, Brian G. Kelly, Trish Wright, Erik Jensen, Michael Rivera, Psykosonik, Dietrich Dexter, Wax Trax! Records and TVT Records





Sony Electronic Publishing
13 Great Marlborough Street
London W1V 2LP

ACTIVISION®

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON